CLUB Nintendo®

41

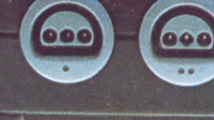
INFORMACION
*SUPER*NESESARIA
• FINAL FIGHT 3
• BREATH OF FIRE II
• NFL QUARTERBACK CLUB '96

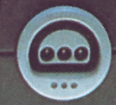


ESPECIAL NINTENDO ULTRA 64



TIPS:
• YOSHI'S ISLAND
• DRACULA X






Chile $ 1.300
Bolivia Bs. 5.00

GAME VISTAZO A:
FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL



ARCADIAS:
• MARVEL SUPER HEROES
• SAMURAI SHODOWN 3

YA ESTA EN CHILE
DONKEY KONG COUNTRY 2.



ACOMPAÑA A DIDDY KONG,
LA ESTRELLA
DE DONKEY KONG COUNTRY 1
EN LA MAYOR DE SUS AVENTURAS.
JUNTO A LA BELLA DIXIE KONG,
ENFRENTATE A LAS TRAMPAS
DEL MALIGNO KAPTAIN
K. ROOL Y SUS KREMLINGS,

ESTA CHICA ES UNA FIERA

AUN MAS EMOCIONANTE
QUE EL ANTERIOR,
AUN MAS SECRETOS
.. MAS AVENTURAS..

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

AHORA MUCHO MAS SUPER NINTENDO!



PUERTO GRAFICO



Hola, querido amigo, te confieso que aún no salgo del asombro que viví después de haber visto imágenes de los maravillosos títulos que harán su aparición durante y después del lanzamiento de la esperada consola Nintendo Ultra 64.

En realidad, ahora entiendo y comparto enteramente la decisión que Nintendo tomó el pasado año, de retrasar la salida del NU64, debido a que esta vez, la casa de nuestro conocido amigo Mario se las jugó por entero, para entregarnos en unos meses más, el sistema que romperá todos los esquemas posibles que hasta el momento lidera la consola de 16 bits: Super Nes.

Entérate acerca de más detalles al respecto, en el super reporte que te entregamos en esta nueva edición.

¡Hasta la próxima!

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA JUAN PABLO FIGUEROA - GONZALO S. GOMEZ - WENSESLAO A. FONTELA MIRO - PATRICIO N. ORIA - PABLO F. CALVET - FEDERICO IGLESIAS - CARLOS ADRIAN ALONSO - LEONARDO JAVIER GUARNIERI - LEANDRO HERNAN RICCHI - NICOLAS PARADA CURBELO - JAVIER MIRANDA ACHAVAL - LEANDRO ARIEL GRIBAUDO - ANDRES C. BARRIONUEVO - FERNANDO JAVIER MENDOZA - PABLO NICOLAS VERNACI - PABLO LEOTTA - DAMIAN MARTIN TORNESE - RICARDO NOGUEROL - MARIA DEL VALLE FLAQUE - HUGO JAVIER LOPEZ - GASTON EDUARDO RICCHI - LUCIO AGUSTIN D´ANDREA - MARCOS BARLETTA - GABRIEL PULVIRENTI - NICOLAS MATIAS TRINCHIERI - CRISTIAN DAMIAN BARRIENTOS - JAVIER GOMEZ KAAE - JUAN MANUEL DINATO - RAUL LOPEZ - GONZALO MANUEL VILANOVA - GASTON BARRAL - EMILIANO ARIEL GALEFFI - ARIEL MELLO - CRISTIAN CONDE - ROMAN BUSTAMANTE - NICOLAS COSENTINO

BOLIVIA GROVER CHOQUE

CHILE JUAN DIAZ - RODRIGO BRITO R. - DAVID FUENTES MOLINA - ANTONIO SALINAS LAYANA - SEBASTIAN ROJAS S. - BRANISLAV MARELIC - GONZALO VITALE / JHONATAN MEZA / JAVIER PALMA T. / GONZALO ARAOS - JORGE GARAY - ANDRES NAVARRO VERDUGO - JAIME CASTILLO - NESTOR ANTONIO ZULETA LOPEZ - SEBASTIAN GOMEZ VELASQUEZ - MANUEL ALEJANDRO CABELLO T. - LUIS ROSENDA A. / GABRIEL DE LA VEGA H. - JAVIER CALVO R. - NESTOR ZULETA LOPEZ - FELIPE FRANZANI F. - PATRICIO ANDRES VALLS CAMPOS - LEONARDO GUZMAN LARA - ESTEBAN A. CONEJEROS GUTIERREZ - RODRIGO GAVILAN E. / ECKARD HUNRICHSE - NESTOR C. VALENZUELA R. - JULIO MARIN BERMAR - IGNACIO SANTELICES HERRERA - LEONARDO ANDRES MIRANDA ROCUANT - ANTHONY PEREIRA BARRA - RICARDO ZAMBRANO AGUILERA - CRISTIAN GUZMAN

PERU CARLOS ASTETE OJEDA - OSCAR ALBERTO LOO MENDOZA - CARLOS A. LOPEZ HUAMANCHUMO - CAROLINA GUZMAN CONTRERAS

URUGUAY NICOLAS PARADA CURBELO

SUMARIO



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/1 Nº 41
ENERO 1996
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Enero de 1996. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

Dr. MARIO®

Mis amigas y yo les escribimos para preguntarles qué juego nos recomiendan.



Resulta que algunos chicos se ríen de nosotras cuando les decimos que nos gusta KILLER INSTINCT y MORTAL KOMBAT 3 .¿Por qué no hay más personajes femeninos?

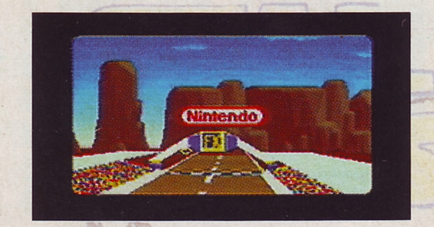
María Martín G.

A la mayoría de las amigas que nos escriben les gustan los juegos de pelea, pero lamentablemente siguen siendo muy pocas las videojugadoras. Pensamos que la falta de personajes femeninos puede ser una razón importante en esto, especialmente si existen juegos mejores qué el horroroso Barbie. Hay juegos que son para hombres tanto como para mujeres, pero de todas formas hay pocas mujeres que se animen a jugarlos. Hemos hablado con Bandai sobre la posibilidad de traer "SAILOR MOON", pero de cualquier forma no sabemos lo que realmente quieren las videojugadoras. Por favor, anímense a escribirnos para decirnos sus títulos favoritos y así darnos y hacernos una mejor idea sobre el tema.

Odio que de tanto publicar trucos e informaciones le quiten sabor al juego. Además, ¿de qué se las dan si hasta ustedes mismos han reconocido que los mismos licenciatarios les facilitan muchas veces los trucos?

José Geisse R.

Por un lado amigos cómo tú nos dicen que no debemos publicar tantos trucos y por otro recibimos muchas cartas pidiendonos que les ayudemos con éste o aquel juego. Entonces ¿Qué hacemos?...



seguimos dando trucos y ayuda, pero, por supuesto sin resolverle todo el juego a los lectores.

Les quiero preguntar algo que me tiene confundido hace tiempo. Muchas veces he visto, principalmente en los mercados



ambulantes, juegos de NES en que aparece Súper Mario en juegos de Tiny Toons, Picapiedras y otros. ¿A qué se debe esto? Porque no creo para nada que sean juegos originales.

Bruno Manriquez

Sí, por supuesto que éstos son juegos truchos, y aunque juegos como éstos se vieron en NES, siempre existe la posibilidad de que los hábiles piratas lo hagan con cartuchos de SUPER NES. De hecho ya se han visto numerosas copias piratas de juegos que buscan engañar a los videojugadores, que a simple vista son muy parecidos a los originales, aunque por supuesto, de una calidad muy inferior. Lamentablemente, como la tecnología a nivel mundial avanza a pasos agigantados en estos últimos años, también avanza la tecnología que ocupan los piratas para copiar y alterar la información de los cartuchos. Debe ser nuestra responsabilidad

como videojugadores combatir este tipo de engaño que lo único que ocasiona es perjudicar a los fabricantes y distribuidores de videojuegos originales, quienes a final de cuentas son los que permiten que cada día tengamos juegos de mejor calidad, los cuales, por su parte, son cada vez más difíciles de piratear.



En la revista he contestado un par de cuestionarios y los he enviado para un sorteo. Pero ¿Qué hacen ustedes con nuestras respuestas?

Javier Reverte

Los cuestionarios que hemos publicado a través de la revista nos han servido para mejorar nuestras ediciones y ajustarnos más a las necesidades de nuestros lectores.



¿Cómo saco a RYO de "Art of Fighting" en Fatal Fury Special? ¿Cómo hago sus movimientos?

Sergio Browne F.

Para jugar con RYO SAKAZAKI hay que ejecutar la siguiente secuencia mientras está el logotipo de TAKARA:

↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + X

Los movimientos especiales los haces con las siguientes secuencias:

↓ ↘ → + Y(x) ***(bola de energía)***

• ↙ ***(por más de dos segundos)*** **↗ + B(A)** ***(patada voladora).***

•Presiona rápidamente X (Golpe rápido).

• → ← ↙ ↓ ↘ → + X ***(Bola de energía grande).***

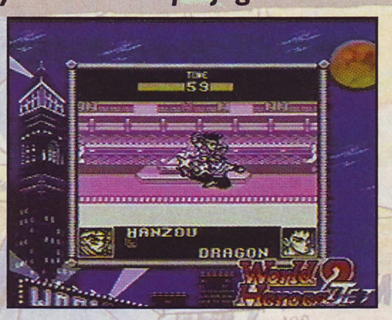
• ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + X ***(Ataque de desesperación, cuando la energía Parpadea en rojo).***



¿El "Virtual BOY" puede dañarme los ojos?

Ignacio Quiñones.

El Virtual Boy etá diseñado en conjunto con doctores para asegurar que no daña la vista en ningún aspecto. Pero siempre es recomendable no jugar durante un período de tiempo muy prolongado, y luego separarse repentinamente del Virtual Boy cuando haya mucha luz, pues sería como cuando estás un buen rato en un cuarto oscuro y prenden una luz muy intensa. Eso si que casi todos los juegos te ponen la pausa a cada 20 minutos para advertirte que ya llevas tiempo jugando.





¿Les pido que analicen los juegos de la compañía SNK de ARCADE. ¿O acaso NO pueden porque éstos aparecen para la consola Neo Geo, que no es de Nintendo?... ¿Por qué entonces sí hablan de ellos cuando salen para el Súper N.E.S.?

Tomás Figueroa W.

Ya estamos incluyendo revisiones de juegos de SNK. Lo que pasa es que nuestro contacto antiguo no creía en la importancia de club Nintendo en nuestro mercado y por lo tanto no obteníamos información de la calidad que necesitábamos. Afortunadamente entró a trabajar un amigo mexicano y las cosas cambiaron. Los juegos de SNK salen en Súper Nes a través de la compañía TAKARA, la cual es ya clásica licenciataria de Nintendo.



Lo que pasa es que tengo varias ideas, consultas y comentarios que me gustaría hacerles a los creadores de videojuegos. Por esto les pido que me den direcciones de licenciatarios para escribirles. ¿Creen que me puedan tomar en serio?

Nelson Hernández.

A continuación te damos 3 de las direcciones que, pensamos, son las más cotizadas:

ACCLAIM:
ACCLAIM ENTERTAINMENT.INC. 71 ANDREY AVENUE, OYSTER BAY, HY 11771 - USA.

CAPCOM:
CAPCOM U.S.A. INC. 3303 SCOTT BLVD, SANTA CLARA, CA 95054 - USA.

NINTENDO:
NINTENDO OF AMERICA INC. P.O. BOX 957, REDMOND, WA 98073 - 0957 - USA.



ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
AEROBIZ SUPERSONIC (Super NES)	QUE APAREZCA LA BANDERA DEL PAIS...	EN LA PANTALLA DE SALVACION, PRESIONA SELECT.
KIDKLOWN IN CRAZY CHASE (Super NES)	OBTENER CODIGOS DE SELECCION DE PANTALLA...	EN LA PANTALLA DE TITULO, PRESIONA "Y" EN AMBOS CONTROLES, Y LLEGARAS A LA ETAPA 5.
BASSIN´S BLACKBASS (Super NES)	OBTENER EL MODO " DEBUG"...	MANTEN "X ", "Y "EN EL CONTROL 1 Y MANTEN "A", "B" EN EL CONTROL 2.
SONICBLAST MAN II (Super NES)	ELEGIR AL MISMO PERSONAJE...	EL JUGADOR 2 MANTIENE PRESIONADO "L" Y "R"
POWER RANGERS (Super NES)	LOS DUELOS...	INGRESA EL PASSWORD Ø411 PARA "MUTAYTUS".
BUBSY II (Super NES)	OBTENER 50 VIDAS...	EN LA PANTALLA DE TITULO PRESIONA "B", ↑, "B" SELECT, "Y".
SYNDICATE (Super NES)	COMENZAR TU MISION EN PARAGUAY...	INGRESA EL PASSWORD CØØLBØY.
VIRTUAL LEAGUE BASEBALL (Virtual Boy)	LOS GRANDES GRUPOS...	INGRESA EL PASSWORDS USA : Ø ♣♣43 FRANCE : ♠ ♣ 882









Después de algún tiempo de ausencia, Guy decide visitar a su viejo amigo el Mayor Haggar para agradecerle lo que hizo por él (sin saber que el favor se lo tendría que devolver muy pronto), pero mientras se encontraban charlando una gran explosión se escuchó a lo lejos. De repente, entró a la oficina del mayor una mujer que decía llamarse Lucía y formar parte de una unidad especial de detectives de Metro City para informarle al mayor que había una fuga de reos en la prisión. Justo antes de que los tres salieran hacia el lugar de los hechos un misterioso hombre apareció y les dijo que él sabía cuáles eran los planes de los malechores. No teniendo otra opción más que seguirlo, los cuatro salen a las calles para investigar qué es lo que había detrás de la fuga...





Interesante historia, ¿no?. Pues de esta forma es como empieza una secuela más del gran clásico de Capcom Final Fight. En esta ocasión regresan dos personajes conocidos: Haggar y Guy, acompañados de dos nuevos jugadores : Lucía y Dean.

Esta nueva secuela conserva el modo de juego que lo ha hecho característico, pero le han sido agregados varios movimientos nuevos tipo Street Fighter además de otras cualidades que iremos comentando a lo largo del análisis, pero primero veremos a los cuatro peleadores y sus movimientos.



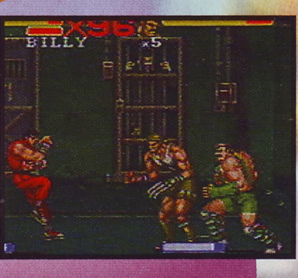
Los cuatro peleadores tienen movimientos que comparten, primero daremos éstos y después daremos los especiales de cada uno de ellos. Si presionas los botones L o R tu personaje se quedará vuelto hacia una dirección específica.

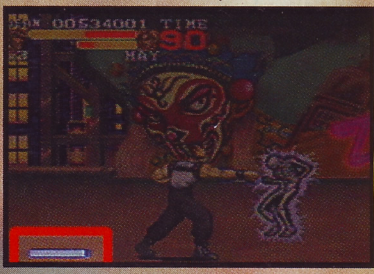




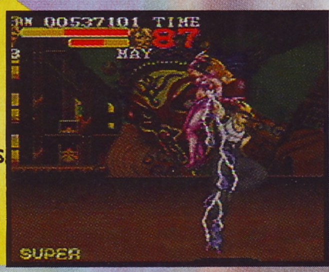
Si presionas dos veces en el control hacia donde está viendo tu personaje, él correrá, esto es muy bueno para ejecutar ciertos golpes que después detallaremos. Si presionas ↑ o ↓ mientras corres podrás modificar un poco la dirección que lleva.

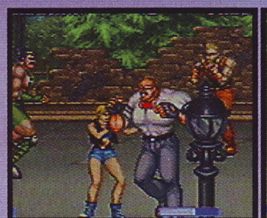
Si presionas dos veces atrás de donde está viendo tu personaje darás un pequeño salto que te permitirá salir de situaciones muy difíciles.

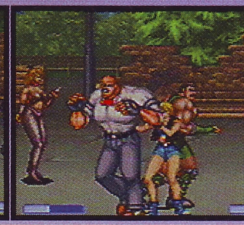




Otra nueva opción es la de ejecutar un movimiento denominado "Súper". Para poder ejecutarlo deberás llenar un marcador que aparece en la parte baja de la pantalla y que se logra golpeando enemigos. Una vez que lo llenes tendrás algunos segundos para ejecutar un movimiento especial. Más adelante te daremos la explicación para ejecutarlo.







Cuando tomes a un enemigo (camina cerca de él para hacerlo) podrás cambiar la forma en la que lo sujetas presionando abajo en el control pad más el botón A.

NOTA: Los movimientos se indican como si el personaje estuviera viendo hacia la derecha, lo que está entre paréntesis ( ) deberás marcarlo mientras estás sujetando a un enemigo por adelante y con [ ] si lo sujetas por atrás. Los movimientos que están marcados con * te restan energía al ejecutarlos.

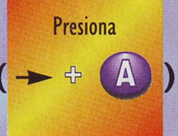
Haggar



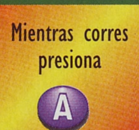
El mayor Mike Haggar ha regresado a la acción más fuerte que antes y con un nuevo "Look". El es el personaje que menos ha variado en su técnica de pelea pero sigue siendo igual de poderosa.



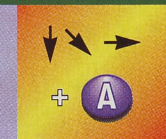
Presiona Simultáneamente A Y *
(lo puedes marcar mientras corres)

Presiona
(→ + A)

Mientras corres presiona
A

↓ ↘ →
+ A



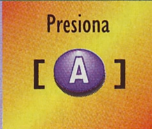

Presiona repetidamente
(A)



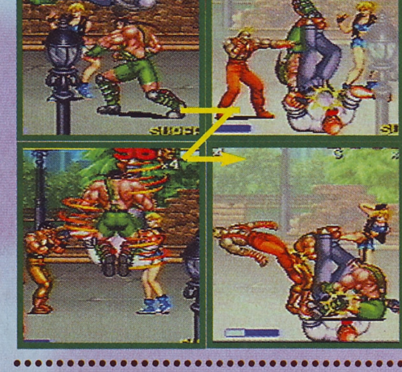
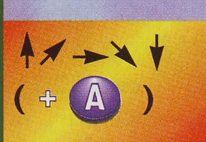
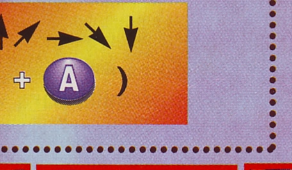

(Presiona Y
inmediatamente A)




[Presiona Y
inmediatamente A]

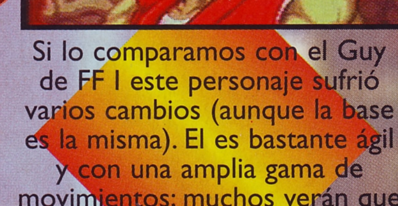



Presiona
[A]

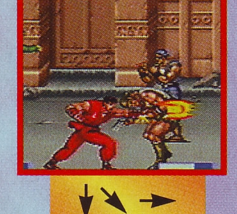




↑ ↗ → ↘ ↓
(+ A)

Guy

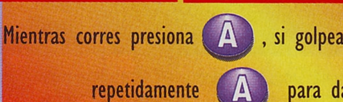
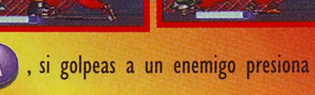
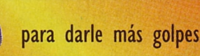



Si lo comparamos con el Guy de FF I este personaje sufrió varios cambios (aunque la base es la misma). El es bastante ágil y con una amplia gama de movimientos; muchos verán que son casi iguales los que salieron en Street Fighter Zero.

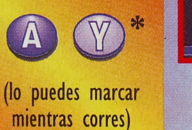


↓ ↘ →
+ A



Mientras corres presiona A, si golpeas a un enemigo presiona repetidamente A para darle más golpes

Presiona Simultáneamente
A Y *
(lo puedes marcar mientras corres)



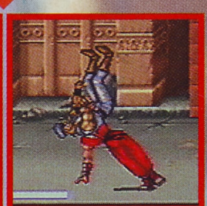
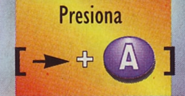
Presiona repetidamente
(A)



Presiona
(→ + A)



Presiona
[A]

Presiona
[→ + A]



(+ A)
Al saltar cerca de una pared presiona
← + B
HUNTER
ANDORE
SUPER
SUPER
Lucia
Lucía es mujer muy rápida y con muchos movimientos que la hacen un buen personaje a seleccionar. Ella le debe un gran favor al mayor Haggar por lo que lo ayuda en cualquier cosa. Aunque no tiene mucha fuerza tiene la ventaja de poder llegar a involucrar directamente a todos los personajes de la pantalla con su "Súper".
RAY
JOHNNY
→↓↘
(+ A)
Mientras corres presiona A, si golpeas a un enemigo presiona repetidamente A para darle más golpes
Presiona Simultáneamente
A Y *
(lo puedes marcar mientras corres)
POLI
SUPER
Presiona repetidamente
(A)
Presiona
(→ + A)
Presiona
[A]
Presiona
[→ + A]
↓↓↓↘
+ A
Dean
Este misterioso peleador busca al responsable de la muerte de su familia para vengarse; el era un antiguo "Street Fighter" que tiene muchos movimientos; es bastante lento pero muy fuerte, su "Super" es el más facil de marcar.
HONG
↓↘→
+ A
→↗↑
+ A
Mientra corres presiona A
Presiona Simultáneamente
A Y *
Presiona repetidamente
(A)
Presiona
(→ + A)
CAUTION
PRESS START
HUNTER
PRESS START
JOE
Presiona
[A]
Presiona
[→ + A]
Presiona
[↑ + A]
Presiona (↓↑ + A)

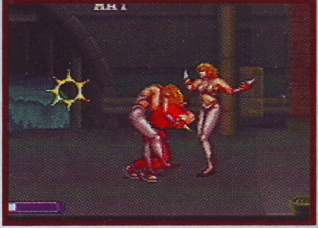


En Final Fight 3 nos encontraremos con 3 diferentes modos de juego, los dos primeros son muy comunes y son los de 1 Player ó 2 Players. Eso está muy bien pero una excelente opción que tiene este juego es la de "Auto 2P Play", este modo le permitirá a un jugador ser acompañado por un personaje controlado por el CPU. En la pantalla de opciones podrás modificar qué tan violento quieres que sea tu acompañante. El CPU juega más o menos pero lo malo es que sólo te acompañará por crédito.



A continuación te daremos algunos tips de supervivencia en este juego para que no seas muy golpeado: Esta técnica funciona en cualquiera de los tres juegos de Final Fight: Cuando te encuentres golpeando a un enemigo mantén el control hacia arriba o abajo para que en lugar de rematarlo lo agarres y lo arrojes, esto es bastante útil cuando te estan atacando por ambos lados.

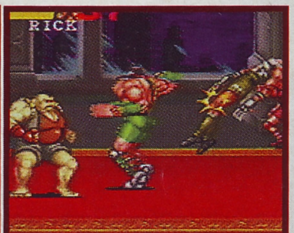


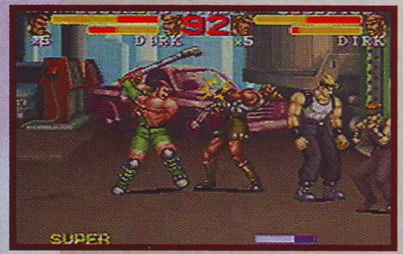



Muchas veces cuando te golpean los enemigos ya no puedes hacer nada y quedas a merced de lo que te quieran hacer, pero nueva versión tiene un movimiento que funciona algo así como "Counter" y es el "Special" (Presiona Simultáneamente Ⓐ Ⓨ), con esto reaccionarás a los ataques y te quitarás a los que te estén golpeando. Aunque este movimiento te reste energía es mejor hacerlo, porque de cualquier forma la vas a perder.









En todos los niveles te vas a encontrar con armas tiradas en el piso, cualquiera de los personajes puede tomar esas armas y usarlas, pero hay personajes que dominan cierto tipo de estas armas y son mejores sus ataques, a continuación te daremos la lista de armas/personajes compatibles:

ARMA	PERSONAJE
Pipe	Haggar
Nunchakus	Guy
Baton	Lucía
Hammer	Dean

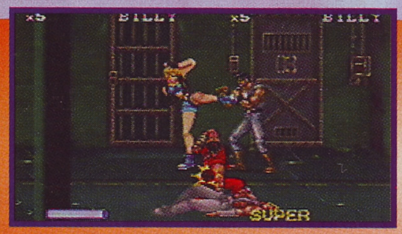
Este detalle es bastante interesante: a lo largo del camino tendrás la posibilidad de cambiar de camino y lo podrás hacer abriendo puertas con el cuerpo de tus rivales o tomando desviaciones, en el siguiente resumen de las escenas del juego mencionaremos qué es lo que tienes que hacer para cambiar de escena y sus consecuencias.





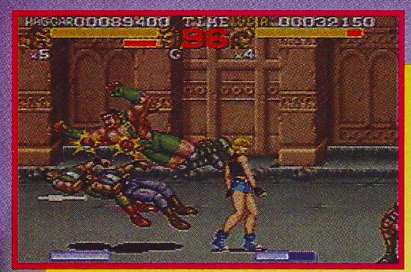
Ahora veremos qué hay de importante en las primeras escenas.

Escena 1



Esta no es una escena que te deba preocupar, pues te vas a encontrar con algunos malhechores pero no muy poderosos, tendrás que entrar a lo que era la cárcel para darte cuenta que muchos de los prisioneros han escapado, al final te vas a enfrentar a un mal policía, cuando pelees contra él cuídate de sus saltos, pues intentará caerte encima.







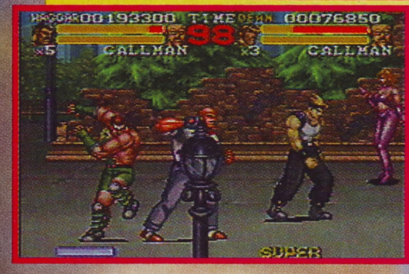


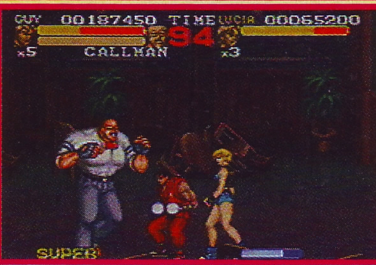
Escena 2

Como siempre, conforme vas avanzando las cosas se empiezan a poner más difíciles, para empezar te vas a encontrar con nuevos enemigos que son muy agresivos, aquí vas avanzando hacia adelante y en línea recta como normalmente lo haces pero también habrá lugares donde subirás.

En este nivel podrás observar por primera vez lo que mencionamos anteiormente sobre la división de escenas, al llegar al lugar que indica el mapa, podrás hacer dos cosas:





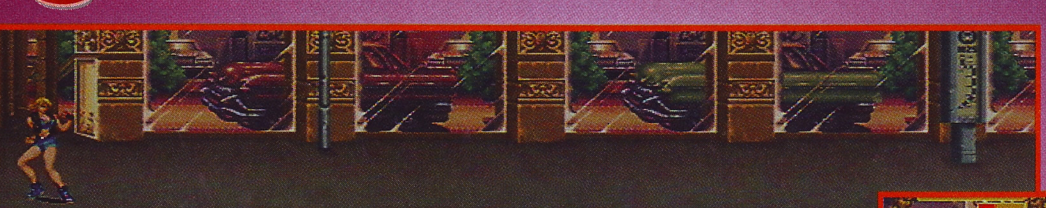


romper la puerta del Restaurant o no hacerlo, sin importar cuál sea tu decisión te vas a enfrentar al mismo jefe pero lo único que cambiará será el fondo y los enemigos que lo ayudarán.

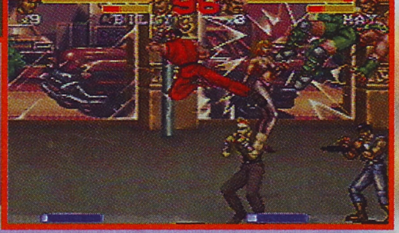


Escena 3

Bueno, a esta altura del partido ya sabes que te debes enfrentar a una banda de nombre Skull Cross (a la que busca Dean para su venganza) y que puedes tomar diferentes caminos, así que hagamos ya las cosas un poquito más complicadas. Como podrás ver por el mapa, ésta

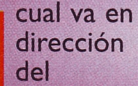


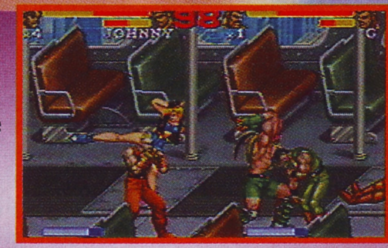
parece una escena bastante corta pero eso depende de una cosa: si destruyes la parada del camión que está al final esta escena terminará sin más ni más, pero si no lo haces llegará el autobus y todavía tendrás que seguir peleando.

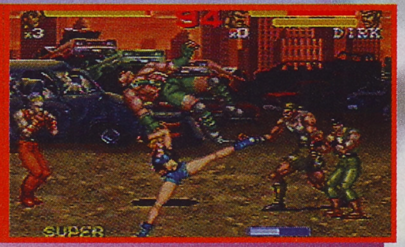


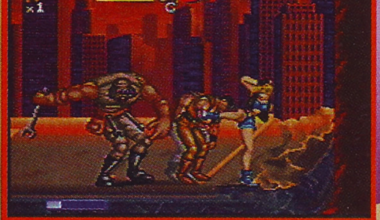


Muy bien, si decidiste tomar el camino difícil te anticiparemos que sí está algo largo y complicado, para empezar tendrás que pelear dentro del camión el cual va en dirección del cementerio de automóviles, una vez ahí te vas a enfrentar a más enemigos para al final localizar al jefe del nivel en el techo de un autobús.





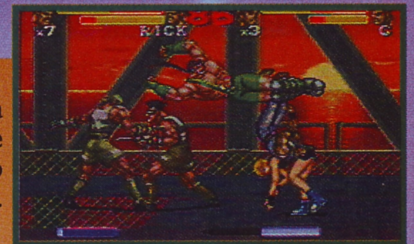




Este enemigo es muy agresivo y quizá el consejo más impotante que te podemos dar, es que evites un enfrentamiento directo con él.

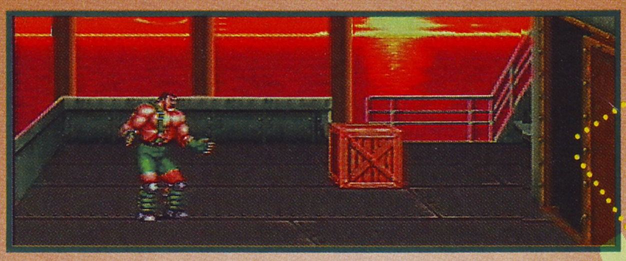


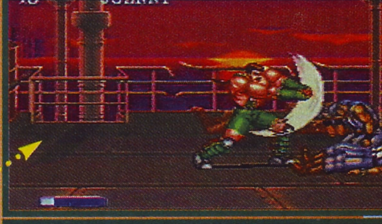
Escena 4



Si decidiste vandalizar la parada del camión tu próxima parada será en el muelle de Metro City. En este escena sólo te dedicarás a pelear y no habrá que tomar decisiones muy importantes.

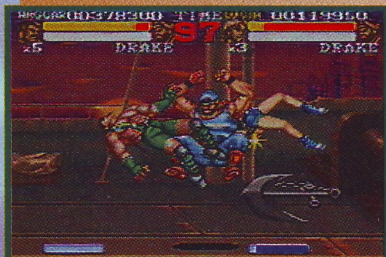
Después de un rato de estar avanzando vas a llegar a un barco, al principio no notarás nada raro, pero dependiendo hacia donde avances podrás escoger dos diferentes mini-escenas: puedes irte por arriba si avanzas a las escaleras o por abajo si avanzas hacia la puerta del barco.

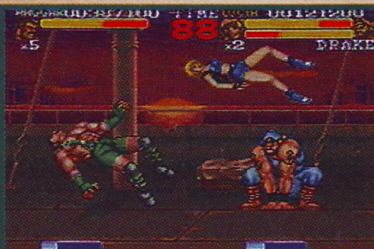




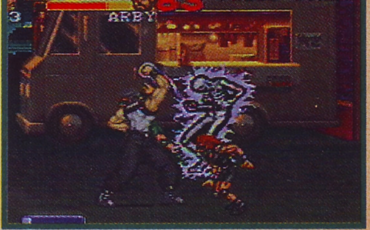


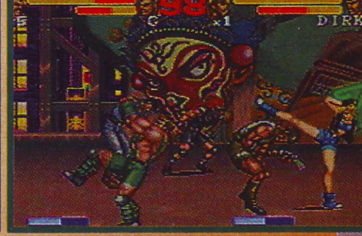
El jefe de este nivel es un rudo marinero que aunque es muy fuerte no es muy listo, cuando se quede quieto acércate a él y hazle lo que quieras; si ves que salta mantente en constante movimiento pues tratará de caerte encima o también golpeará el piso y eso te causará daño. Para evitarlo simplemente salta.

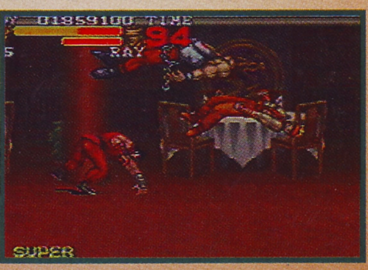


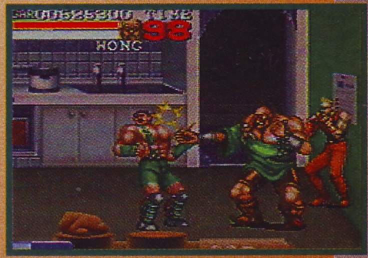


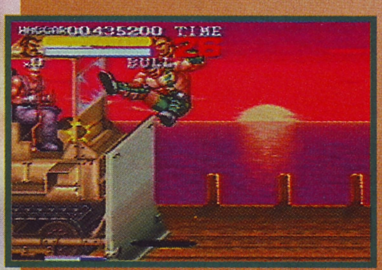
Si vienes del cementerio de automóviles comenzarás esta escena en el barrio Chino de Metro City, aquí la cosa se pone un poco complicada porque esta escena también puede ser la 5, pero si vienes por otra ruta que más adelante detallaremos, ésta es una escena bastante dificil y larga; para empezar comienzas en un callejón, después llegas a una azotea y al final a un Restaurant (en esta parte no encontramos divisiones). Literalmente te vas tener que meter hasta la cocina para enfrentarte al jefe, éste quizá sea el más difícil de todo el juego porque cuando lo llegas a tirar se levanta de un salto dirigiéndose hacia ti, un buen tip para esquivarlo es calcular cuándo se va a parar y en ese momento marcar el movimiento especial. Una vez que lo derrotes llegarás a la escena 5.



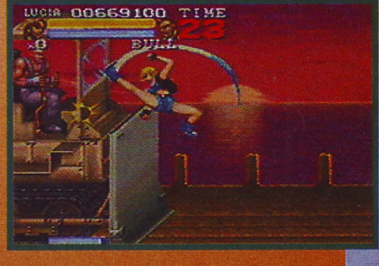








Antes de llegar a la escena 5 tendrás que pasar un "Bonus Level" que consiste en destruir una pala mecánica. Haggar y Guy no tendrán ningún problema para pasarlo porque sus saltos son lo suficientemente altos para alcanzar el cristal, mientras que Dean y Lucía tendrán que correr y después atacar para tener oportunidad de llegar.

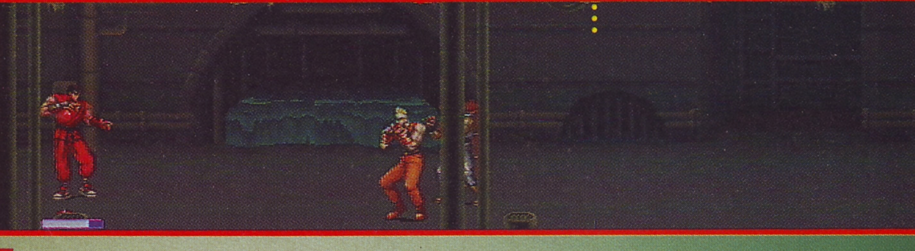


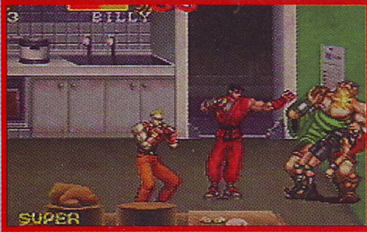
Escena 5

No importando qué es lo que hayas hecho en las anteriores dos escenas aquí se van a unir los caminos.

Si vienes de la escena del muelle entonces comenzarás la escena 5 en el drenaje de Metro City. Como podrás ver en el mapa, aquí puedes divivir el juego casi al principio. Si decides salirte de las alcantarillas llegarás al Barrio Chino, tal como si hubieras empezando la escena 4.





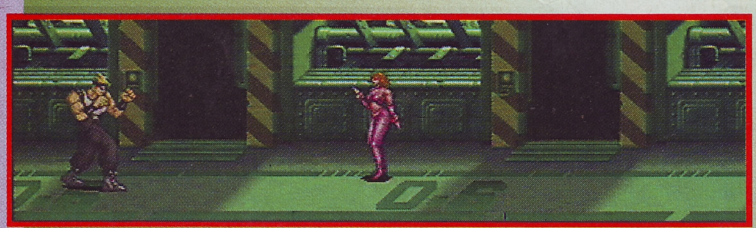


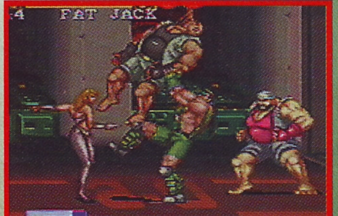
Algo interesante que pasa al tomar esta ruta es que recorres todo el Barrio Chino tal como lo indicamos en la escena 4, inclusive peleas con el jefe pero al derrotarlo sigues avanzando como si nada, entonces es justo aquí donde se unen los caminos.

Desde este punto se unen los dos caminos y no habrá más elecciones difíciles o importantes (sí hay una más adelante pero no es nada relevante). Eso será cuando llegues al callejón que se ve en la foto.

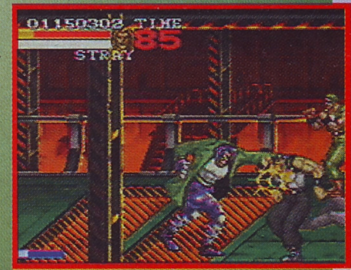


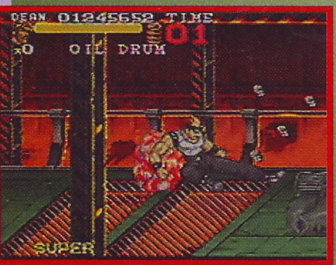
Al seguir avanzando llegarás a una fábrica (revisa el mapa). Hay dos puertas a las que puedes entrar: en la primera sólo encontrarás un premio pero en la segunda puerta podrás llegar a una "mini escena extra" (la que se ve en la foto). Esto es para hacer más puntos; después de pasar esta extra-escena, las demás se unirán por última vez.



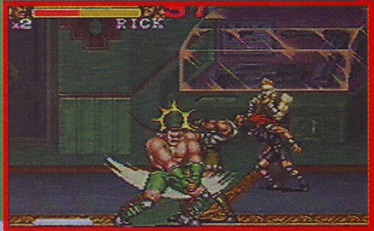


Para finalizar este nivel te vas a enfrentar a un jefe bastante difícil, así como te recomendamos con el jefe del cementerio de automóviles evita enfrentarlo de frente y trata de llegarle por los costados.





Antes de llegar a lo que es la última escena debes pasar un nuevo bonus que consiste en avanzar en un pasillo del que caen muchos botes para llegar a destruir una computadora que está al final, sin lugar a dudas el personaje que tiene más problemas en este "Bonus" es Dean.



Bueno, ya llegamos al final y como te has de imaginar hasta aquí se queda nuestro análisis, ya sólo resta una escena y no es nada fácil; ya sabes realmente quién está detrás de esto y qué pasará si no lo detienes, sólo esperamos que te alcancen los créditos para convertirte en héroe.

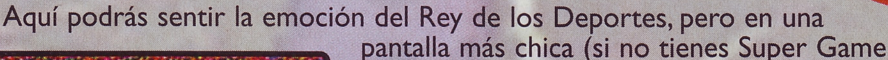
Final Fight 3 es bastante bueno, tiene muchas opciones interesantes que mencionamos en este análisis, además de que para conocerlo completamente, lo tendrás que jugar varias veces.
Este título es bastante recomendable para los que gustan de este tipo de juegos.



GAME VISTAZO A:

FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

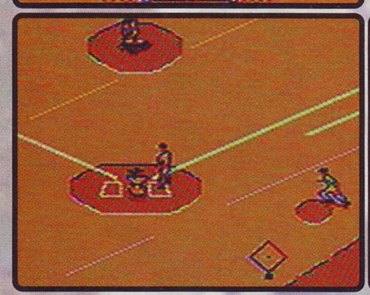
Como ya es costumbre, cuando Acclaim saca un juego para SNES también lo saca para Game Boy ¡y éste no fue la excepción!

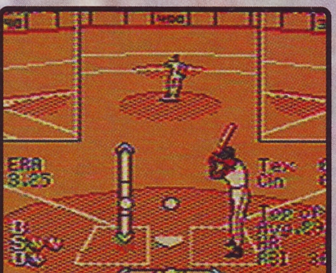


Aquí podrás sentir la emoción del Rey de los Deportes, pero en una pantalla más chica (si no tienes Super Game Boy) pero no importa, ya que la emoción es la misma.

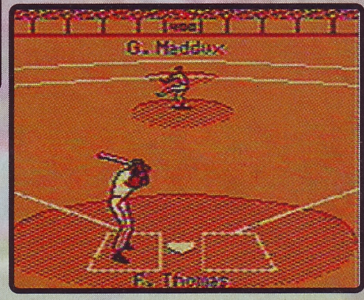


En este juego tienes la posibilidad de participar en las Grandes Ligas, jugando la temporada, un partido de exhibición o los Play Offs, y no importa que no acabes de jugar, ya que cuentas con passwords que te graban tus avances.

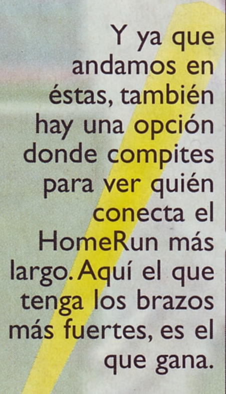




Si a ti te gusta el baseball, pero hay veces que se te hacen muy largos los juegos, pues aquí cuentas con una opción donde al primer Strike el bateador es ponchado.
Esta opción hace al juego más dinámico.



Por otro lado, para los principiantes, existe una opción con la que podrán practicar bateo, y así poder disfrutar mejor este juego.

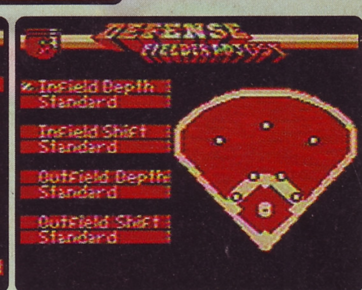


Y ya que andamos en éstas, también hay una opción donde compites para ver quién conecta el HomeRun más largo. Aquí el que tenga los brazos más fuertes, es el que gana.





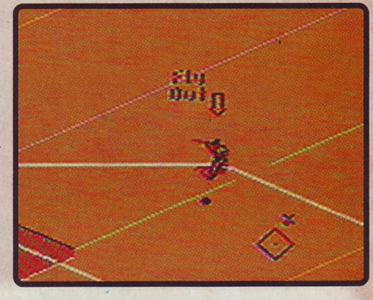




Y por si fuera poco, las estadísticas, alineaciones y habilidades de los jugadores son reales.



Este juego cuenta con buenos gráficos, pero las limitaciones del Game Boy no le permiten hacer grandes cosas. Además no está hecho a colores, y no trae la opción de poder (valga la redundancia) jugar algún juego histórico como el de SNES.

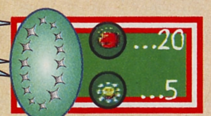


TIPS de



HIGH SCORE	200
STARS	30/30 → 30pts
COINS	20/20 → 20pts
FLOWERS	5/5 → 50pts
TOTAL POINTS	100pts

En cada escena para lograr los 100 puntos tienes que tomar 5 flores que valen por 10 puntos cada una, 20 monedas rojas que valen por 1 punto cada una y tu máximo de tiempo que son 30 para completar los 100 puntos, por lo tanto en cada escena te damos algunos tips, por ejemplo:



Esto te indica el número de monedas rojas y flores que debes tener al llegar al aro que marca tu avance, (si hay más de una cifra, eso indica el número que debes tener en el siguiente aro, porque hay escenas que tienen más de uno).



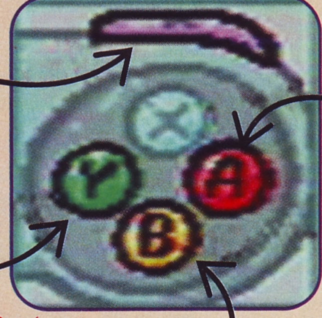
Te indica cuántos enemigos voladores hay de este tipo cargando una moneda roja.

Te indica cuántos enemigos voladores hay con una vida extra.



Te indica cuántos enemigos voladores hay con estrellas de tiempo.

Ahora continuamos con este creativo juego. La finalidad de este artículo es que pases todas las escenas con 100 puntos para que obtengas las escenas "EXTRAS". Una vez más repasemos los movimientos de Yoshi.



Fijas la mira para facilitar tu tiro.

Saca la lengua al frente para tragar enemigos.

Disparas los huevos que previamente tomas. Esto funciona de dos formas dependiendo el tipo de control que selecciones:

UNA es presionar A para sacar la mira y presionar nuevamente para disparar

OTRA es mantener presionado A para que aparezca la mira y soltar el botón para disparar

Si mantienes presionado ↑ la mira se mantendrá arriba de ti.



↑ + Y: Saca la lengua hacia arriba para tragar enemigos.

Salta, y si mantienes presionado vuela por un instante (esto lo puedes repetir varias veces)



← →: Se mueve hacia los lados y si dejas presionado el control corre.

↑: Mira hacia arriba y mueve el scroll un poco hacia arriba.

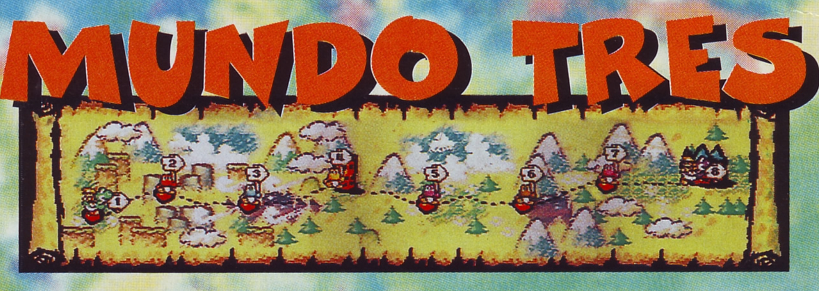
↓: Se agacha y si tienes un enemigo en la boca lo hace huevo. / Si estás en el aire caes con gran fuerza. / Y si estás a punto de disparar suspende el tiro.

Select: Si lo usas en la pantalla de "Pause" mientras estás en una escena que ya habías pasado previamente, te saca de la escena.

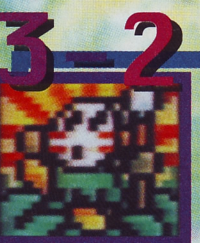
Start: Activa y desactiva la pantalla de "Pause" donde puedes ver tu puntaje y acceder a los items que adquieras en los bonus.

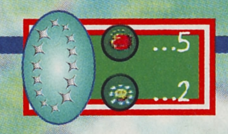
En el número anterior nos quedamos en el mundo 3 - 1 continuamos con el mundo siguiente.

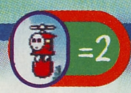
MUNDO TRES



3 - 2

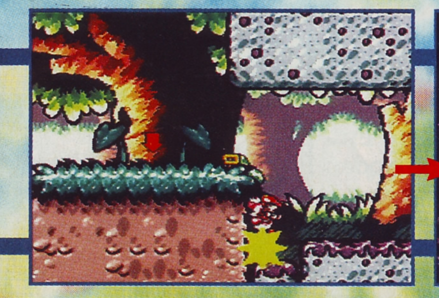


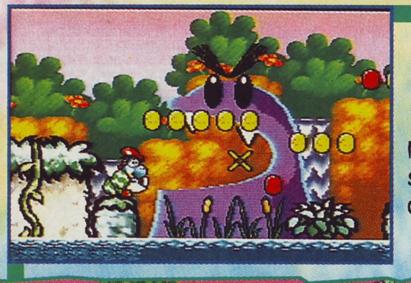


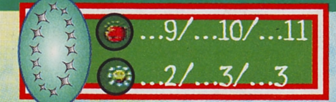


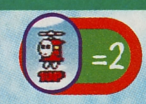
Colócate donde se ve la explosión para que aparezca una nube de la que obtienes un switch, que al activarlo te muestra la entrada a una escena oculta donde está Poochy.

Al llegar a esta parte, salta desde las plataformas que giran a donde indica la foto para entrar a una escena oculta donde hay monedas rojas y la puerta con cerradura.





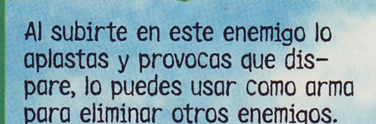




3-3

Manténte lejos de los enemigos que salen del agua y dispárales para quitarlos de tu camino.

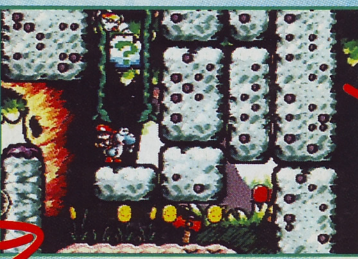




Al subirte en este enemigo lo aplastas y provocas que dispare, lo puedes usar como arma para eliminar otros enemigos.



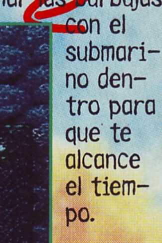
De la nube de arriba obtienes una puerta para un cuarto oculto y no se te olvide la moneda roja de abajo.



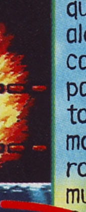
Ya en este cuarto cómete a los 3 enemigos para que aparezca una flor.



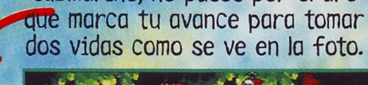
En esta zona, ésta es la única moneda roja. No olvides tomar las burbujas con el submarino dentro para que te alcance el tiempo.



Espera a que se alejen los cangrejos para tomar la moneda roja que muestra la foto.



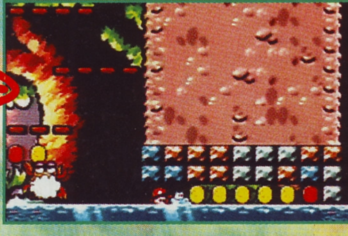
Después de pasar la parte del submarino, no pases por el aro que marca tu avance para tomar dos vidas como se ve en la foto.



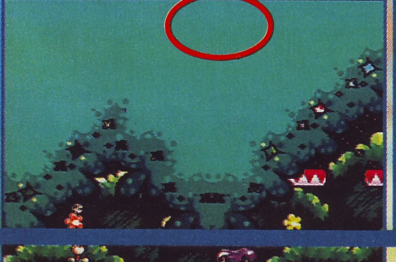




Después baja a esta parte para tomar las monedas rojas que se ven en la foto.





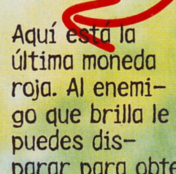


No vayas a subir sin tomar esta moneda roja, por cierto, la nube que está más abajo contiene una flor.



Dos monedas rojas más y la siguiente nube contiene una flor.

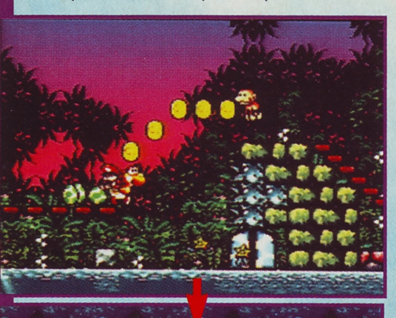
Aquí está la última moneda roja. Al enemigo que brilla le puedes disparar para obtener vidas y si te tragas un mono y se lo lanzas, es más rápido obtenerlas.

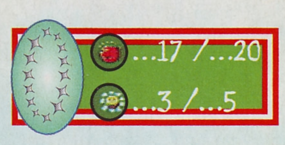


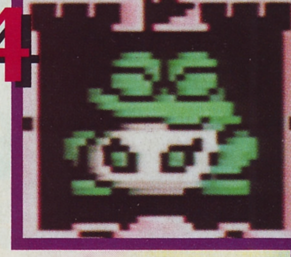


3-4

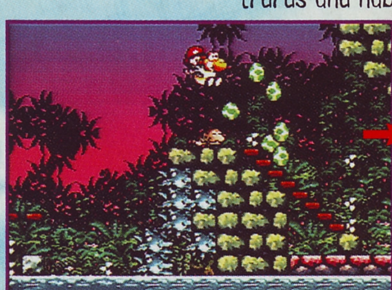
Dispárale a los picos para descubrir una nube de la que obtienes la puerta hacia un nivel oculto, donde hay monedas rojas necesarias para acumular los 100 puntos.

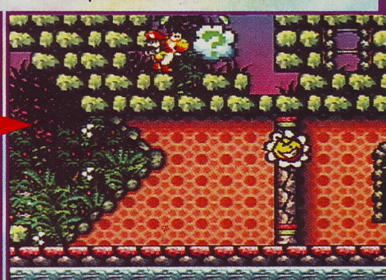




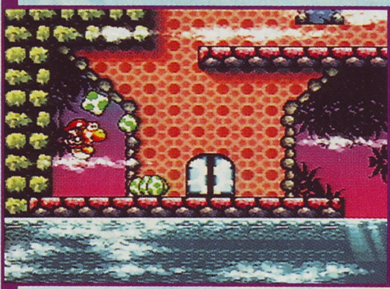


Coloca al enemigo donde indica la primera foto, en cuanto se levante, rebota sobre él manteniendo el botón B presionado para alcanzar el techo y llegar al lugar que se ve en la segunda foto, donde encontrarás una nube de la que obtienes vida extra.

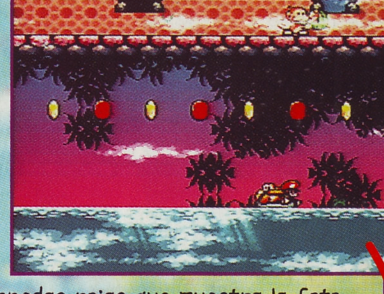




Al llegar aquí, acumula 6 huevos, avanza a la derecha y entra en la puerta. Ahora elimina a los cangrejos para que aparezca una flor. Si fallas un tiro tendrás que repetir la jugada.



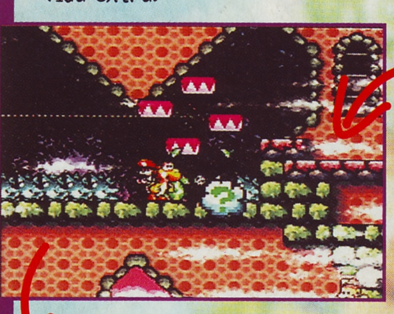


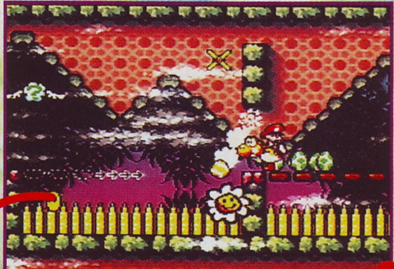


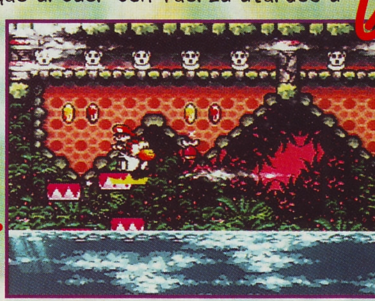
Aquí puedes avanzar en la cubeta y no olvides las monedas rojas que muestra la foto.

Es necesario que avances llevándote las plataformas, porque sólo así alcanzas monedas rojas y algunos lugares, no olvides que al caer con fuerza aturdes a los enemigos de arriba.

Dispárale a los picos como se ve en la foto para descubrir una nube de la que obtienes vida extra.





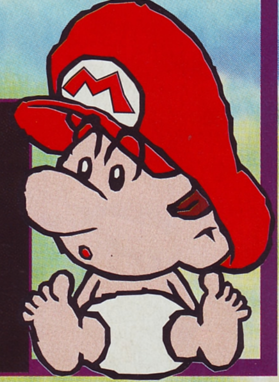


Antes de dispararle a la nube que crea el puente, necesitas dispararle a la flor, si no lo logras, puedes regresa, a la escena anterior e intentarlo de nuevo.

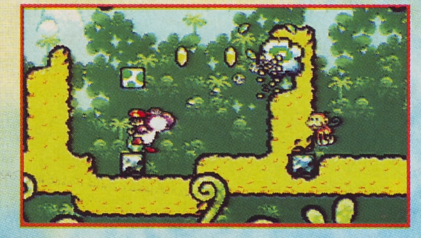
Para eliminar a este jefe no hay problema, manténte al centro y cuando caiga un enemigo trágatelo antes de que te toque, hazlo de nuevo, repite la jugada para acumular 2 huevos gigantes, ahora con calma dispárale hacia arriba y espera a que caiga, repite esto hasta eliminarlo y no te muevas hacia los lados.



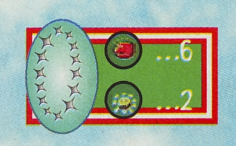


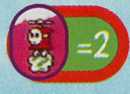


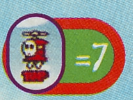




Dispara al lugar donde se ve la nube para que aparezca; de ella obtienes estrellas de tiempo.







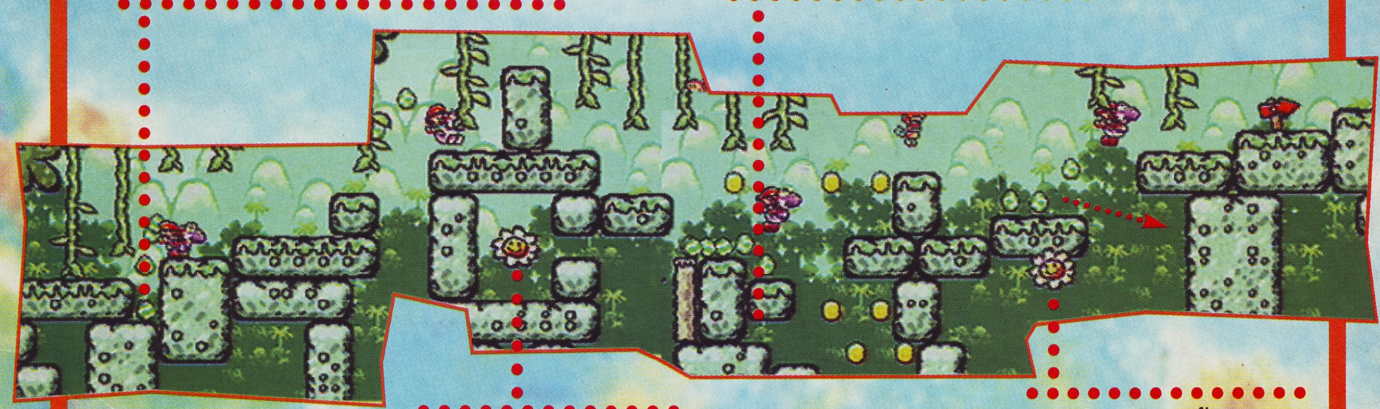
En esta foto te mostramos la ubicación de una nube oculta en la tierra de la que obtienes estrellas.



Primero elimina a los enemigos que te lanzan bombas y después toma las monedas rojas.

Déjate caer en este hueco para que aparezca la nube y después dispárale para obtener estrellas de tiempo.

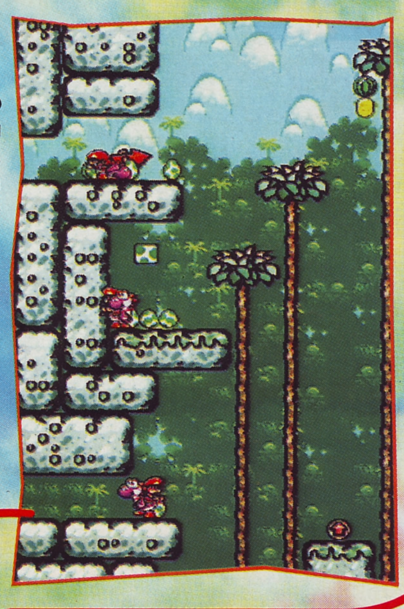
Dispárale al hueco para que aparezca la nube: de ella obtienes una vida extra.



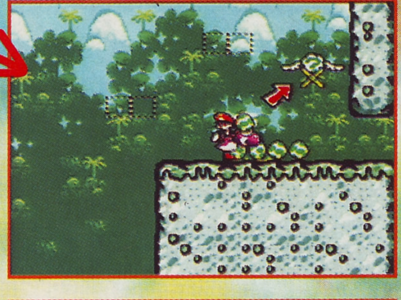
Disparale a esta flor para sumar 5 puntos más.

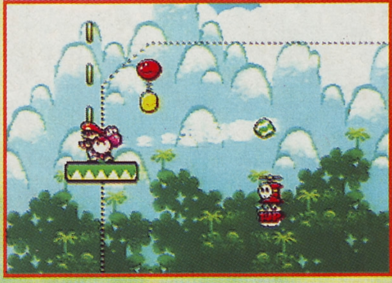
Toma esta flor rebotando un huevo como te indicamos en el mapa.

Saliendo a esta zona, baja para que entres a una escena donde hay varias vidas.



Dispara donde indica la flecha para obtener un switch que al activarlo te permite subir a la plataforma movible que te dará un recorrido que debes aprovechar para hacer vidas.

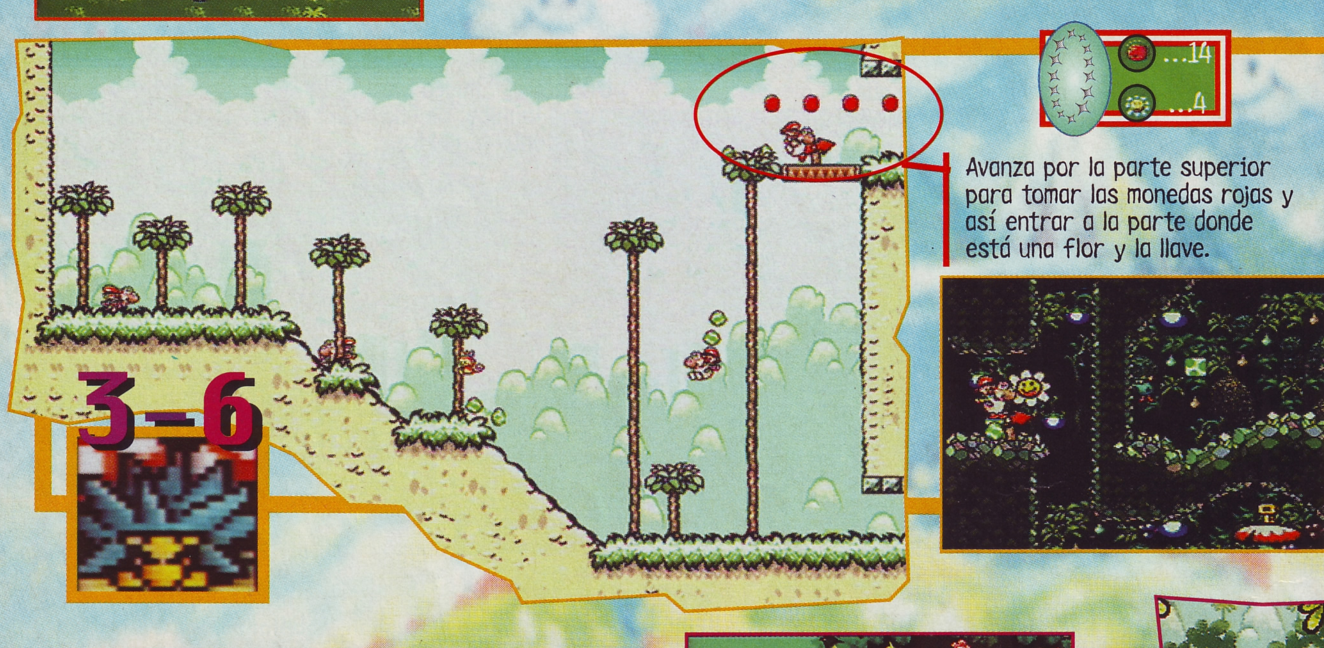






Con los disparos que te da la sandía es más fácil eliminar estas plantas para después tomar las monedas rojas..

Por último, toma esta flor disparándole.

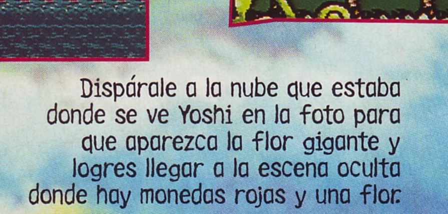


3-6

Avanza por la parte superior para tomar las monedas rojas y así entrar a la parte donde está una flor y la llave.

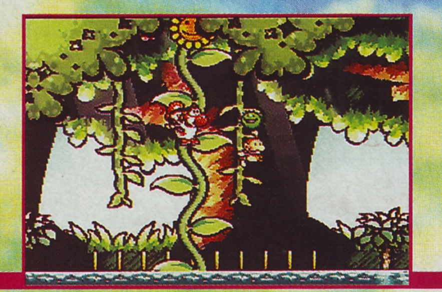
3-7

Colócate donde está Yoshi para que aparezca una nube de la que obtienes un switch que al activarlo te muestra el camino a una escena oculta, donde hay monedas rojas que son necesarias para que logres los 100 puntos.

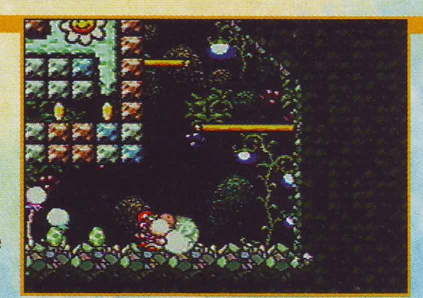




Dispárale a la nube que estaba donde se ve Yoshi en la foto para que aparezca la flor gigante y logres llegar a la escena oculta donde hay monedas rojas y una flor.



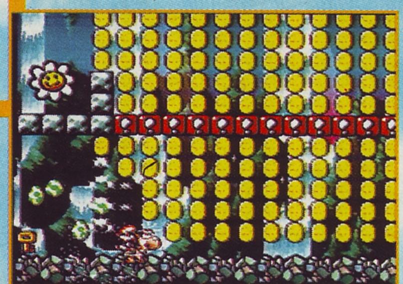
Avanza empujando la roca hasta acá para que con su ayuda alcances la parte de arriba. Pero antes de esto tienes que tomar las monedas rojas que están en la parte superior izquierda.





Al subir hasta aquí, toma primero las monedas rojas y después transfórmate.

Si avanzas todo a la derecha encontrarás un tubo que te lleva justo a esta parte, donde tienes que activar los switches para llegar a la flor de arriba.



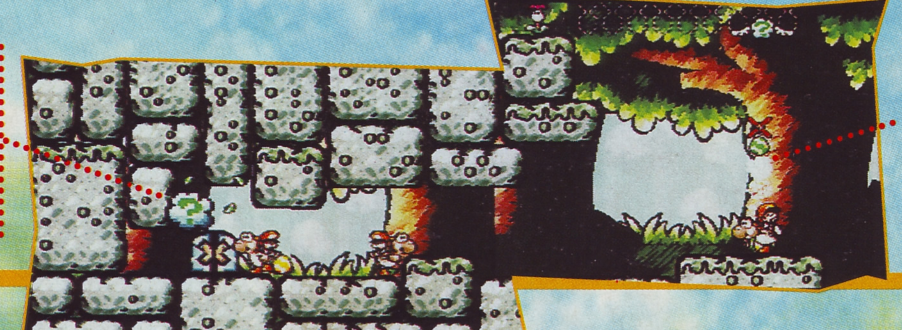


Ahora regresa y avanza por arriba donde hay más monedas rojas.

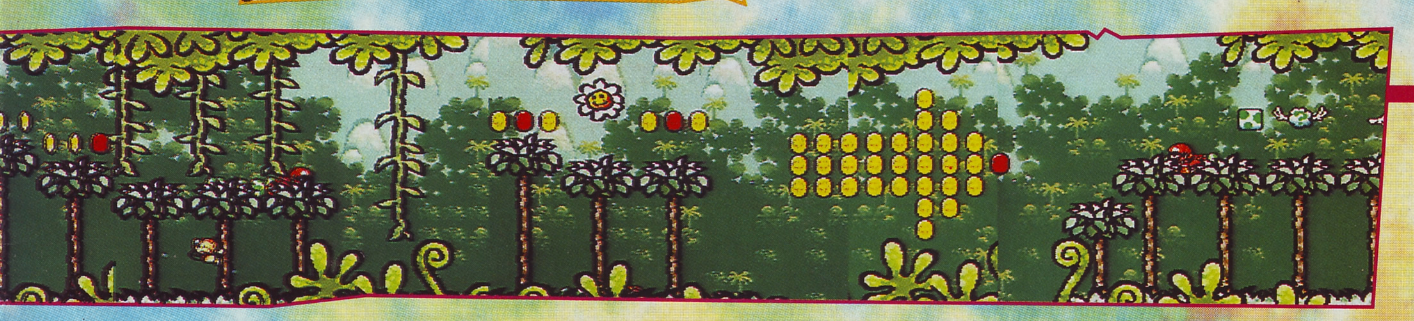
Al llegar a este punto, salta y déjate caer siguiendo la línea de monedas, así llegas a la puerta con chapa.

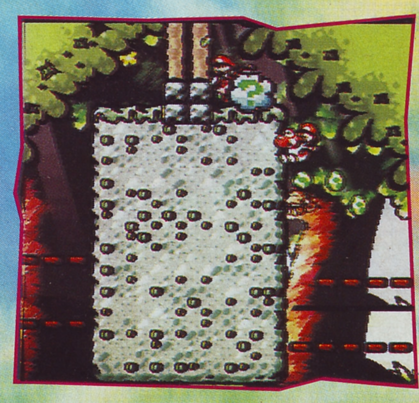


Dispárale a esta nube para que aparezca una escalera.

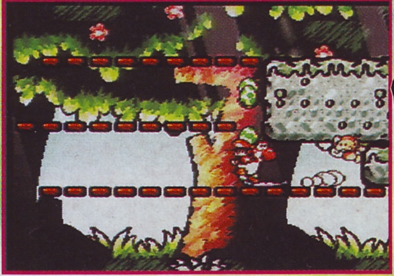


Ahora regresa y salta donde se ve la nube para que aparezca; de ella obtienes un switch que al activarlo aparecen monedas donde sólo había siluetas.



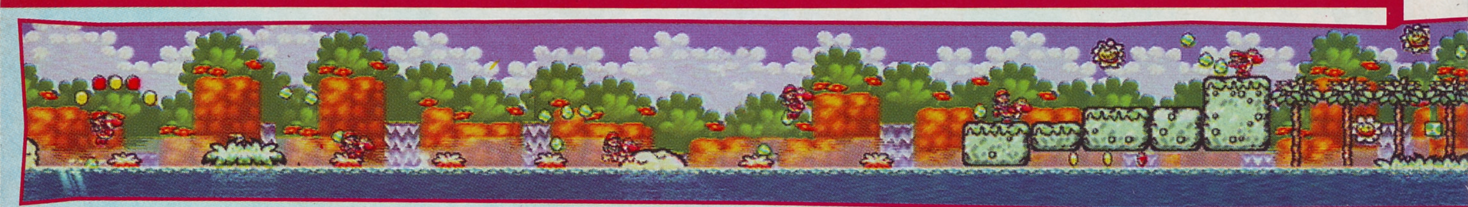


Rebota en el enemigo dejando presionado el botón B para alcanzar la parte superior donde hay una vida extra.



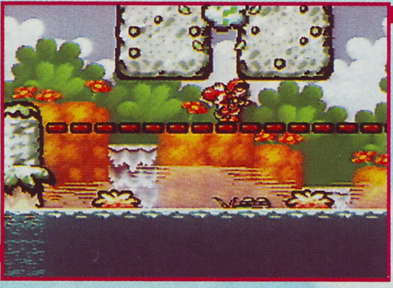
Al aplastar a este enemigo, haces que saque burbujas las cuales te puedes comer para después dispararlos.

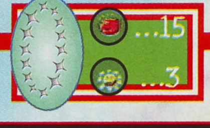




En esta zona tienes que mantenerte fuera del agua lo más posible o serás tragado por el pez que aparece constantemente.

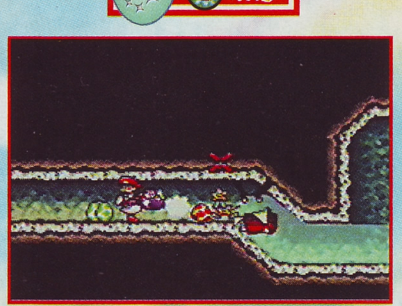
Ahora regresa y con calma dispárale a esta nube para obtener vida extra.



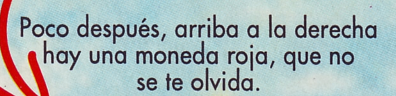




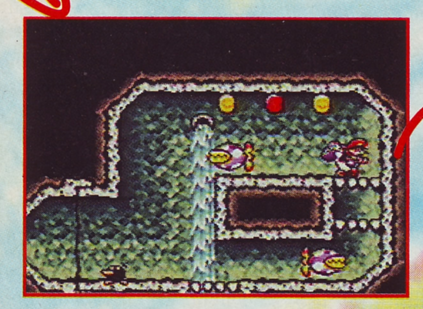


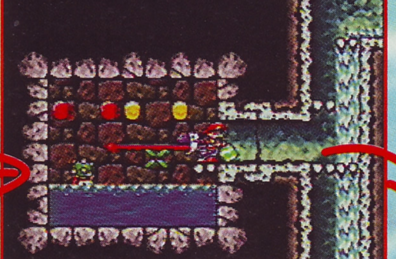


Primero espera a que este personaje te lance enemigos para acumular tus seis huevos, después rebota tu disparo de tal forma que toques al personaje para reprimirlo y obtener estrellas.



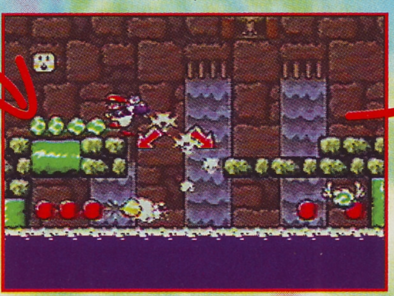
Poco después, arriba a la derecha hay una moneda roja, que no se te olvida.





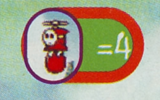
Ahora si bajas encontrarás un par de monedas rojas y un enemigo con el cual puedes acumular huevos si te comes sus disparos.

En toda esta parte puedes rebotar tus disparos para alcanzar las monedas en lugar de bajar por ellas.





Esta escena es una de las más dificiles, pero con un poco de práctica será mas fácil. Por cierto en esta escena hay 21 monedas rojas. Por lo tanto tienes la opción de no tomar la que más trabajo te cueste tomar:

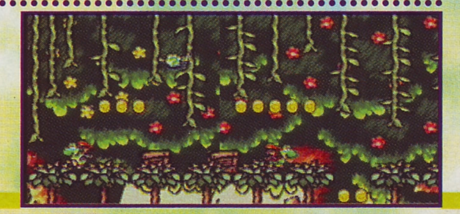


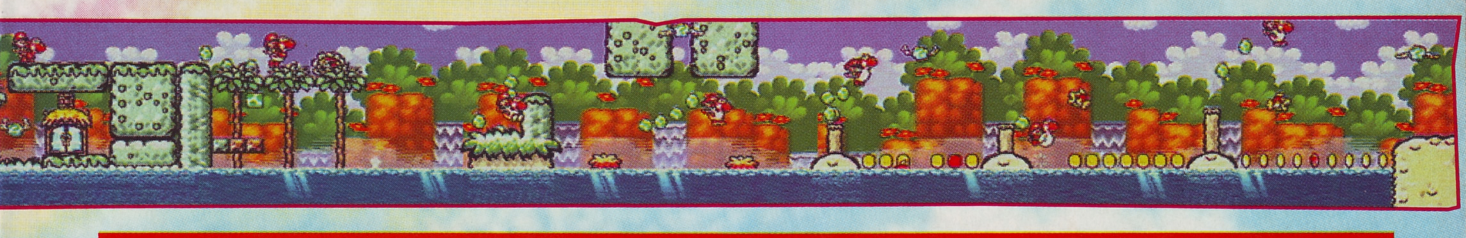


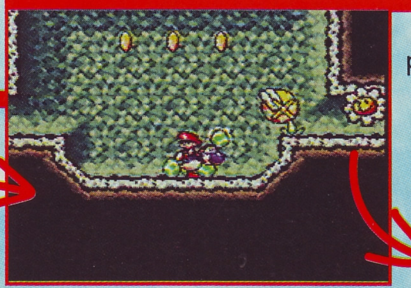
Al principio, por avanzar rápido no se te olvide el enemigo de la moneda roja.

Suma esta columna para obtener una moneda roja.

Salta en este lugar para llegar al cuarto oculto donde acumulas tiempo.

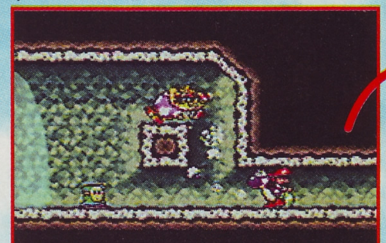


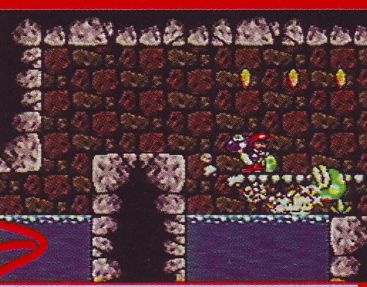




Después de pasar la media meta en la parte superior encuentra una flor para que logres acumular los 100 puntos.

Después de pasar la media meta regresa por la parte de abajo para que al volver puedas obtener más estrellas de tiempo al rebotar el huevo para después darle a la flor y si necesitas más huevos cómete a los enemigos que lanza el personaje gigante de la izquierda. Por cierto más adelante hay tres monedas rojas.





En esta parte rebota tu disparo en la pared de la izquierda para que después elimines a la flor.

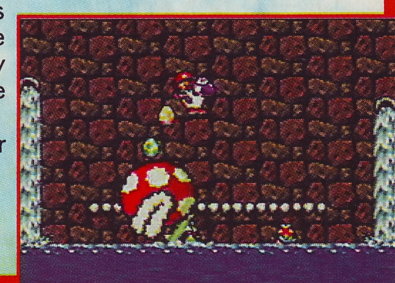
Cada vez que puedas, intenta rebotar tu disparo en la pared de tal froma que después se deslice por el agua hasta darle en la cruz a la planta. Con tres será suficiente.





Si te hacen falta disparos espera a que los enemigos que el jefe lanza hacia arriba caigan para que puedas comértelos y crear huevos.

Pero si el jefe se coloca en la posición que indica la foto prepárate porque se va a lanzar hacia ti y tienes que saltar para esquivarlo, pero hay dos posibilidades, una es que simplemente se pase del otro lado y la otra es que te ataque y regrese a su lugar



Con la lengua tira al enemigo, para despues caer con fuerza sobre la columna y obtener una moneda roja.



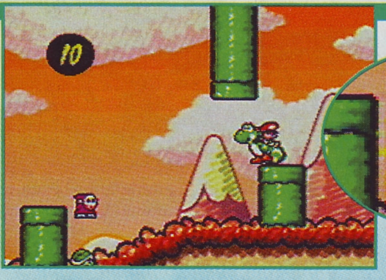
Toma estas monedas lanzando un huevo.

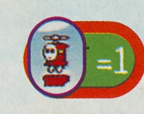


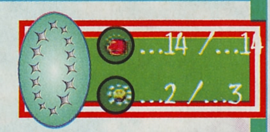
Para tomar la moneda que tiene este enemigo planea bien tus movimientos, de preferencia flota por debajo de él y cómetelo justo cuando esté arriba de ti para que te caiga la moneda.

4-1

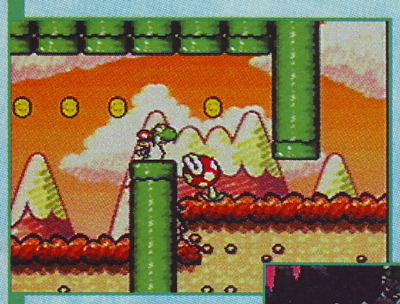








Aquí puedes hacer las vidas que quieras, tomando un Koopa y lanzándolo entre los dos tubos como indica la foto, para que así cuando salgan los enemigos del tubo, el caparazón los elimine. Por cierto, si traes 6 huevos no saldrán enemigos del tubo; por eso necesitas tener cinco o menos.



Entra en este tubo para llegar a otra sección donde hay monedas rojas.

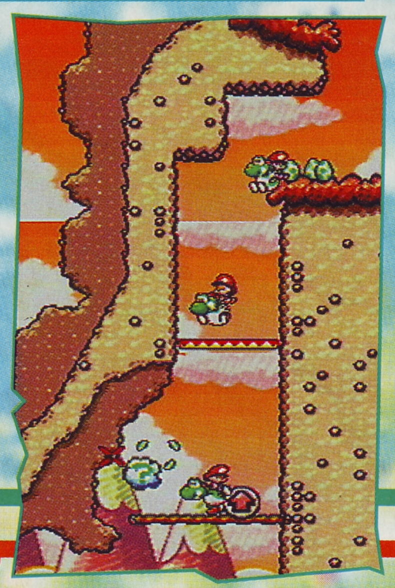
Pasa por donde está la nube para que aparezca y después dispárale para obtener estrellas de tiempo.



Hay enemigos escondidos detrás de los cristales. Por lo tanto, conforme vayas avanzando utiliza la lengua antes de pasar por detrás de un cristal.

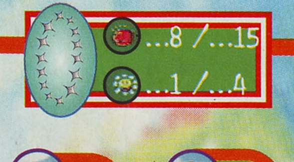
Al llegar aquí, dispara donde indica la foto para que aparezca una nube de la que obtienes vida extra.

Poco antes de llegar al final de la escena, déjate caer en el lugar que indica el mapa, después destruye la plataforma cayendo con fuerza, para poder pasar por donde está la nube y en cuanto aparezca, dispárale y obtendrás una vida extra.

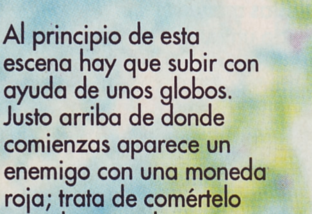


4-3





Al principio de esta escena hay que subir con ayuda de unos globos. Justo arriba de donde comienzas aparece un enemigo con una moneda roja; trata de comértelo cuando esté sobre ti para que te caiga la moneda.



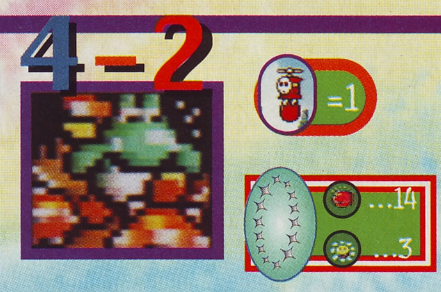


Al llegar a esta parte aparece un enemigo con una moneda roja, indispensable para tus 100 puntos.

Recuerda que el número sobre las plataformas indican las veces que puedes caer sobre éstas y mientras no saltes puedes mantenerte en ellas el tiempo que quieras.

Dispara un huevo justo donde se ve la nube para que aparezca y de ella obtengas una vida extra.

4-2



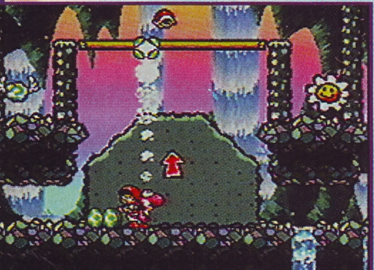
Al comenzar el nivel, entra por el tubo que está pegado a la pared izquierda para pasar por este punto, ahora lanza un huevo a la flecha (justo cuando esté señalando la diagonal arriba derecha) para que cuando el huevo la toque, ella lo lance hacia la derecha y logres una vida extra.

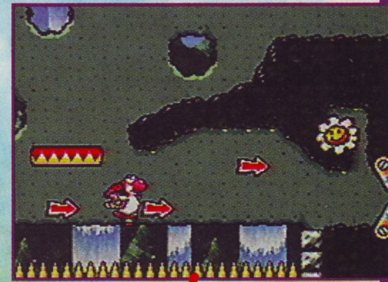




Rebota en la flecha verticalmente para golpear un POW que no se ve, así todos los enemigos en pantalla se convierten en estrellas de tiempo.

En este lugar encuentras una flor disparándole a la nube.

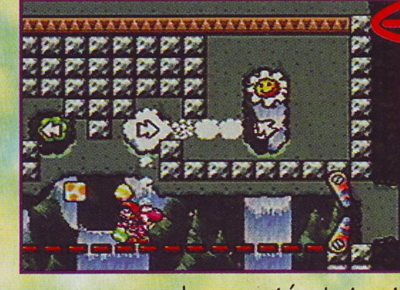




Lanza un huevo contra el Koopa de arriba para que rebote y tomes la flor. Puedes regresarte y entrar a la escena oculta activando el switch para regresar aquí y repetir la jugada pero hacia el otro lado y obtener una vida de la nube que está a la izquierda.

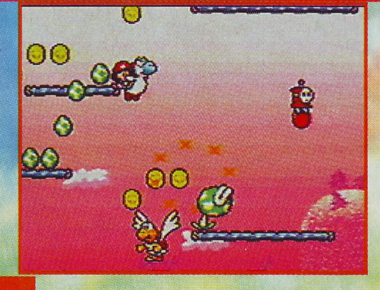
En esta parte déjate caer manteniendo el control hacia la derecha y justo al librar la parte superior, deja presionado el botón B para flotar un poco y alcances a llegar a la orilla donde está la flor.





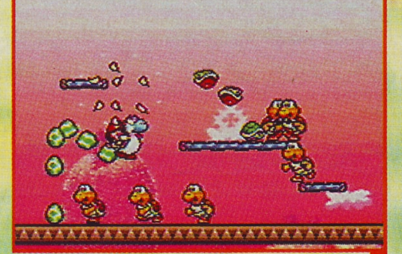
Al comenzar esta zona, avanza sin detenerte hasta llegar a este punto para tomar la flor con el caparazón que empujaste al ir avanzando. Después entra en el tubo que está a la izquierda y ahí encontrarás la llave y una moneda roja.

Dispárale a la flecha de arriba justo cuando la otra que está girando señale la diagonal arriba izquierda para que tomes la flor con el huevo. De forma similar toma la moneda que está a la izquierda ya que es roja y la necesitas para lograr los 100 puntos.

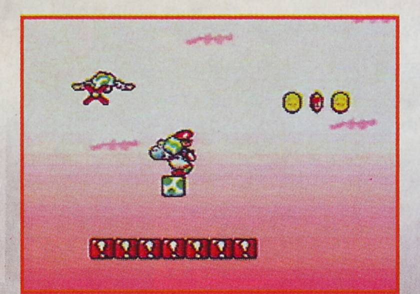


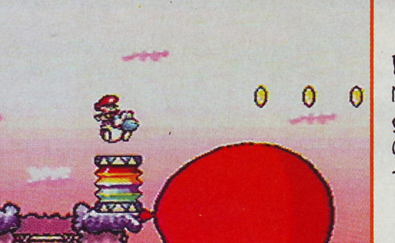
Poco más adelante tienes que avanzar por la parte superior como se ve en la foto para esquivar a la planta y sus disparos y alcanzar al enemigo de la moneda roja.

Y para variar cómete el caparazón que está solo y lánzalo cotra los Koopas para hacer la típica vida. Si después de hacerla alcanzas el caparazón te lo puedes llevar para hacer alguna vida extra con los enemigos que están más adelante.



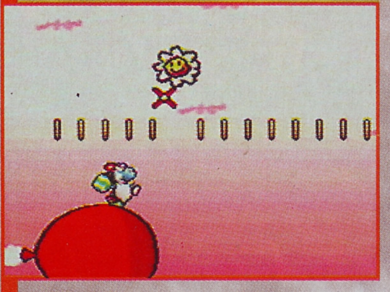
Después te encuentras con un switch, actívalo y rápidamente sube por los bloques. En la nube que se ve en la foto, encontrarás una flor.



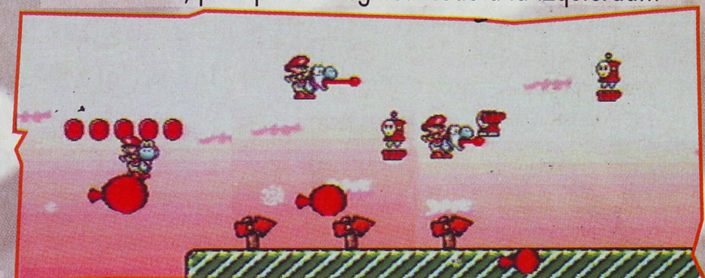


Para inflar más rápido el globo puedes caer con fuerza.

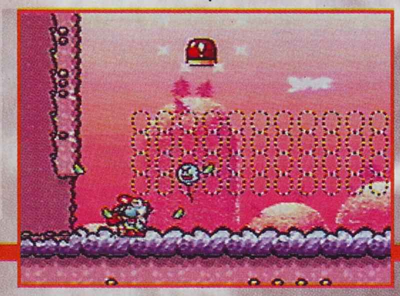
Prepárate para dispararle a la flor en cuanto aparezca y manténte más o menos al centro del globo para no caerte.



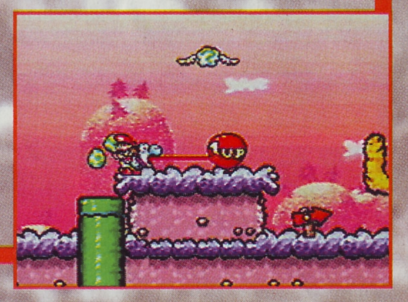
Si logras llegar sobre el globo hasta el final, podrás tomar las últimas cinco monedas rojas y tres vidas extra. Adelante está la meta, pero puedes regresar todo a la izquierda...



...asi llegas a esta parte donde si le disparas tres veces a uno de los enemigos que ves en la foto obtienes un switch para que las siluetas que se conviertan en monedas.



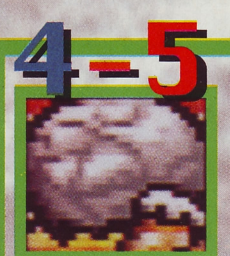
Más adelante hay tres globos que tienes que comerte rápido para obtener una vida, de lo contrario explotan.

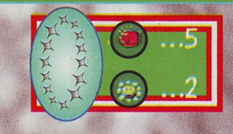


Este jefe no tiene mayor problema: sólo tienes que caerle con fuerza para que se divida en dos y así sucesivamente hasta que sean pequeños enemigos que puedas eliminar.

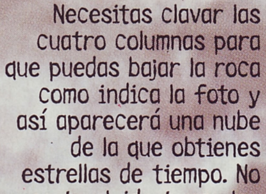


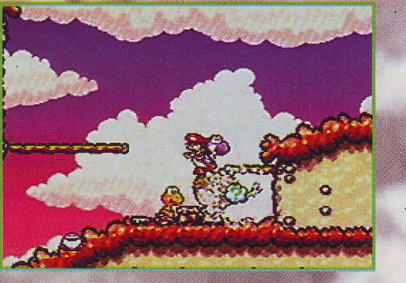
Al comenzar en esta sección, toma huevos del bloque que está a la derecha, porque al final tienes que dispararle a una nube para obtener la llave. Después dispárale a la cubeta para que avances sobre la lava. Recuerda que puedes comerte las llamas que salen de la lava.





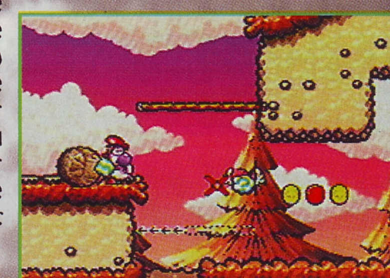
En esta escena es necesario que vayas avanzando con la Chomp Rock para que puedas lograr los 100 puntos.





Necesitas clavar las cuatro columnas para que puedas bajar la roca como indica la foto y así aparecerá una nube de la que obtienes estrellas de tiempo. No se te olvide tomar las monedas que están abajo a la izquierda antes de bajar con la roca.

Para que puedas seguir avanzando con la roca dispárale a la nube, así aparece un piso con el que evitas que la roca quede atrapada. Poco más adelante necesitas subir sobre la roca para alcanzar el lugar donde está una flor.





Dispara como indica la foto para obtener estrellas de tiempo de una nube que está oculta en la tierra.

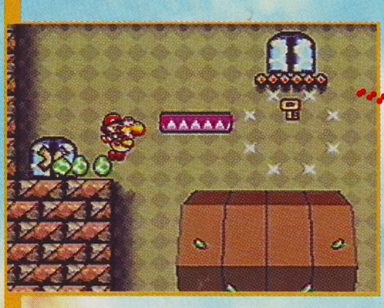




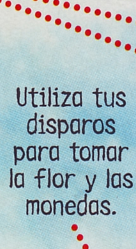
Hay que llegar a este punto, de preferencia con 6 huevos para dispararle al enemigo (como muestra la foto) y después del tercer disparo obtendrás vida extra. Además hay dos nubes ocultas entre la capa de tierra de las que se obtienen estrellas de tiempo.

...4 /...8 /...20

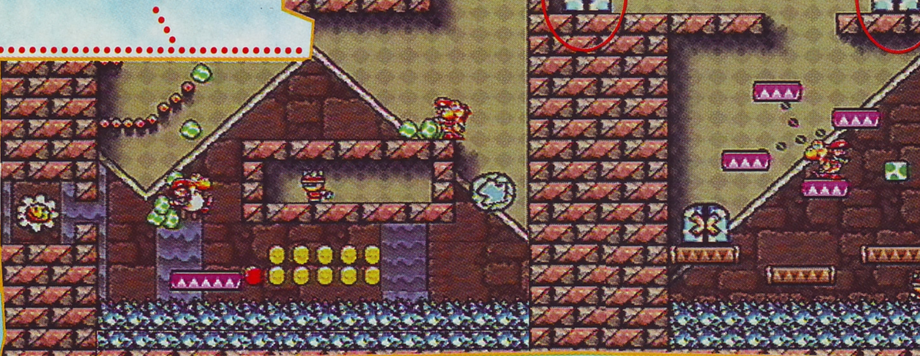
...1 /...2 /...5



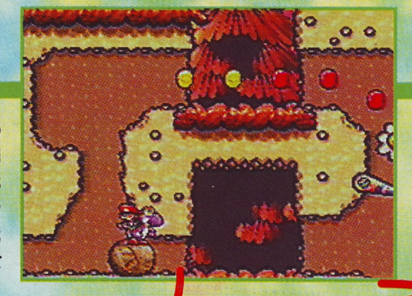
Cualquiera de las puertas te lleva a este cuarto, donde está una nube que tiene la llave y arriba está la salida.

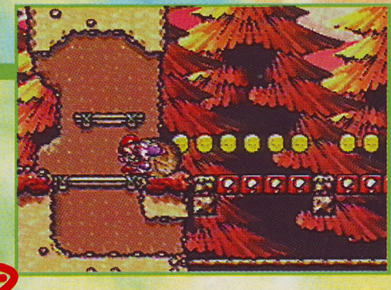


Utiliza tus disparos para tomar la flor y las monedas.

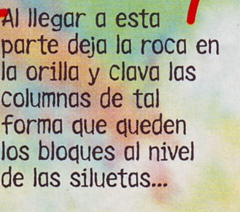


Aquí es necesario que traigas la roca para que puedas subir al lugar donde hay 3 monedas rojas y una flor.

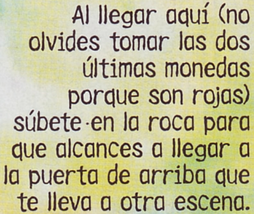




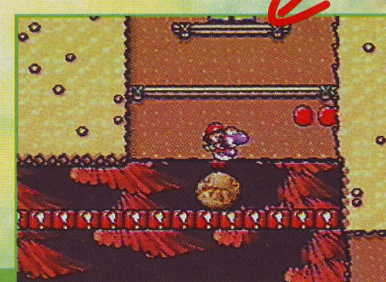
...ahora regresa, activa el SWITCH y empuja la roca rápidamente.

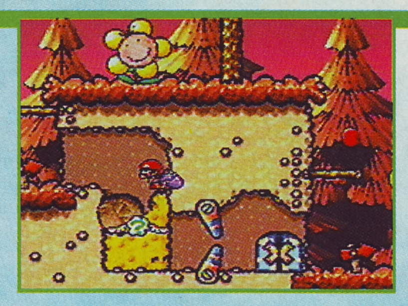


Al llegar a esta parte deja la roca en la orilla y clava las columnas de tal forma que queden los bloques al nivel de las siluetas...



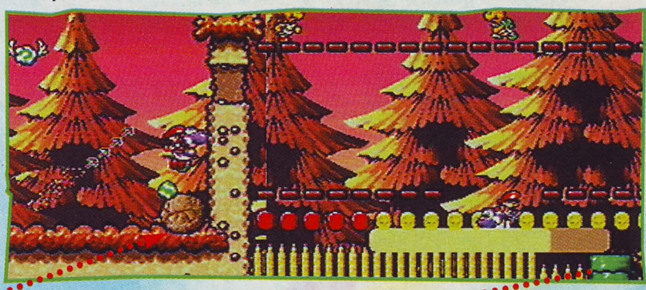
Al llegar aquí (no olvides tomar las dos últimas monedas porque son rojas) súbete en la roca para que alcances a llegar a la puerta de arriba que te lleva a otra escena.



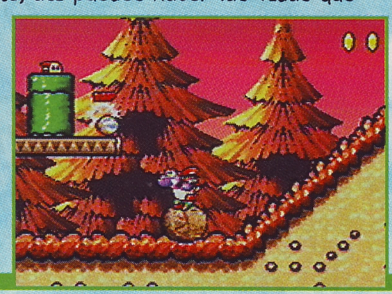


Empuja la roca para que aparezca la nube que se ve en la foto de donde obtienes una flor y continúa avanzando con la roca.

El bloque gelatinoso lo aplastas, cayendo con fuerza y manteniendo el control presionando hacia abajo.

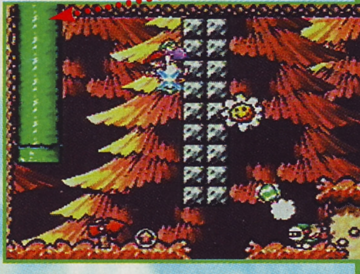


Antes de llegar a este punto, cómete al enemigo que se hace esfera y tráelo hasta aquí para lanzarlo y dejarlo como muestra la foto, así puedes hacer las vidas que quieras hasta donde tu paciencia te lo permita.



Con ayuda de la roca puedes entrar a esta parte donde están las últimas cinco monedas rojas.

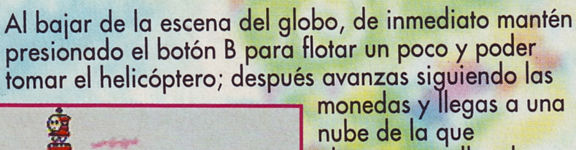
Al entrar a este cuarto dispárale a la tierra que sostiene a la flecha para que caiga; después dispárale al enemigo, rebota en la flecha y mantente flotando (como se ve en la foto) para que el enemigo tome la flor por ti.



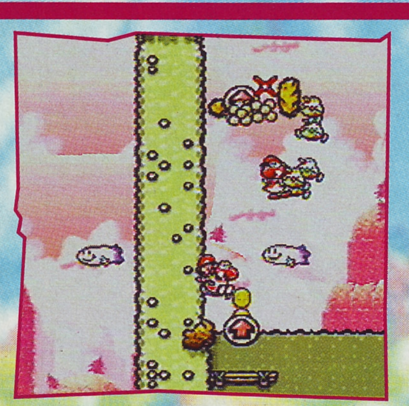
4-7

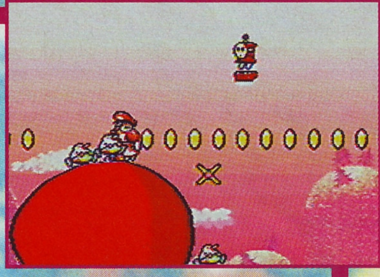






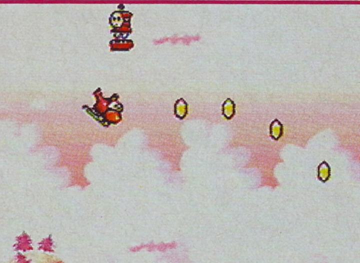
Destruye la tierra que sostiene la flecha para que caiga, después rebota en ella para llegar a la zona de arriba.



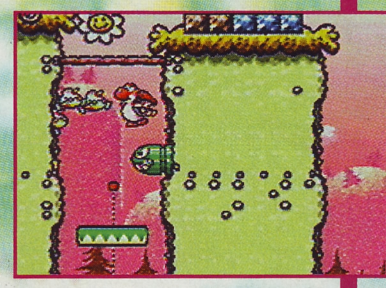


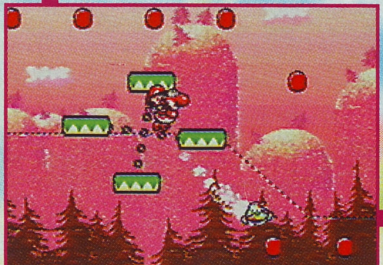
Lo mejor en esta parte, es usar los personajes que lanzas en lugar de huevos y funcionan como boomerang.

Al bajar de la escena del globo, de inmediato mantén presionado el botón B para flotar un poco y poder tomar el helicóptero; después avanzas siguiendo las monedas y llegas a una nube de la que obtienes estrellas de tiempo. Ahora regresa para tomar la flor y unas monedas rojas.



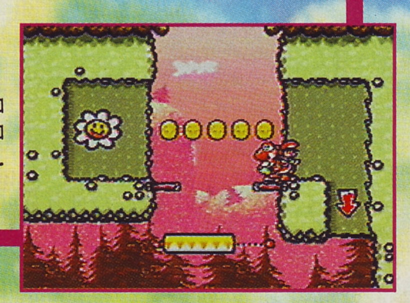
Justo bajo la puerta por donde sales a esta zona, está la media meta y más abajo hay una nube que contiene estrellas de tiempo y una caja donde encuentras la llave; después avanza un poco hasta llegar a este punto donde tienes que rebotar en alguna de las balas manteniendo el botón B presionado para elevarte y alcanzar la flor y la puerta con cerradura.



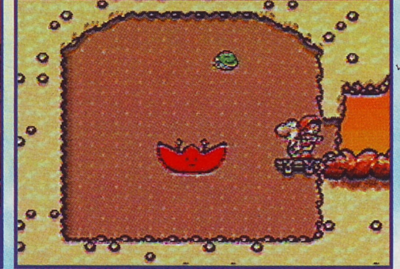


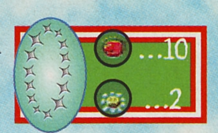
No te confíes en esta parte, ya que todas las monedas son rojas. Puedes dispararles para tomarlas.

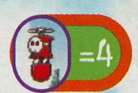
Una capa de tierra oculta la penúltima flor de esta escena.





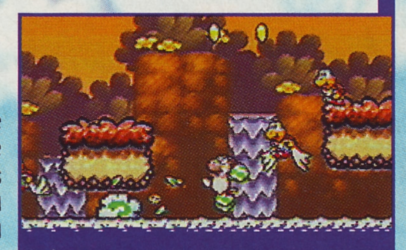








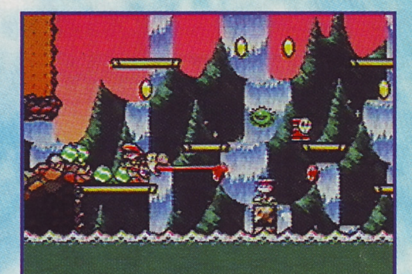
Al comenzar este nivel regresa por el agua y salta para clavarte un poco, para pasar al otro lado y llegar a un cuarto donde hay una flor y un caparazón, que puedes usar para obtener estrellas de tiempo.



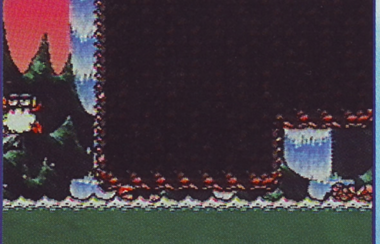
Utiliza un caparazón para limpiar el camino y para que caiga la caja, después empújala para que le puedas caer con fuerza y obtener la llave.

Pasa por donde se ve la nube para que aparezca, después salta y dispárale para obtener una vida extra.



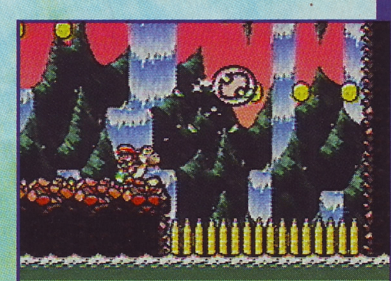


Para evitar que estas flores te lancen enemigos tienes que tener seis huevos; puedes comerte a los enemigos que salen de la flor para acumular huevos.

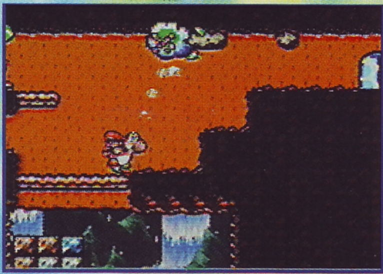


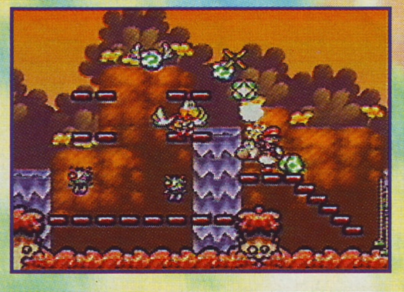
Clávate (como se ve en la foto) para pasar a una zona donde obtienes 5 monedas rojas.

Las flechas como la que ves en la foto te las puedes tragar para colocarlas en el lugar que las necesites y además dispararles para cambiar el sentido en el que se muevan.



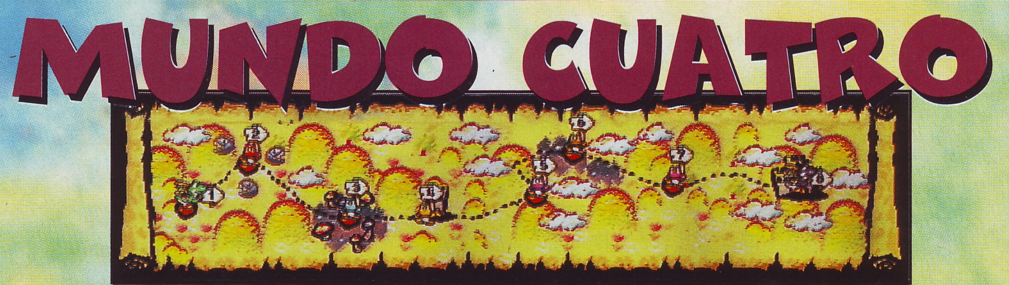
Dispara donde indica la foto para obtener estrellas de la nube que está oculta en la tierra.





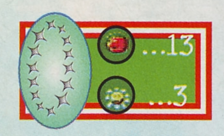
Aquí necesitas dispararle a las nubes para que se forme un puente con el que ya puedes alcanzar una flor y un enemigo que tiene una moneda roja.

MUNDO CUATRO

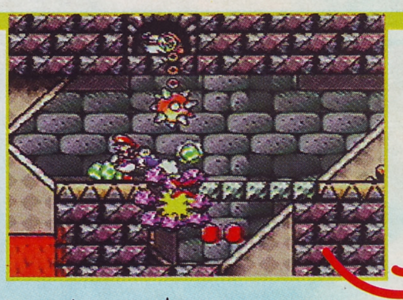


4-8

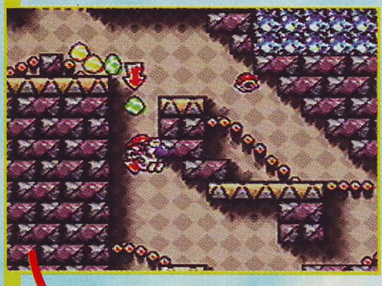




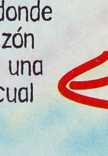
Destruye el bloque del suelo con un huevo para entrar a la puerta de abajo además de tomar las monedas rojas.

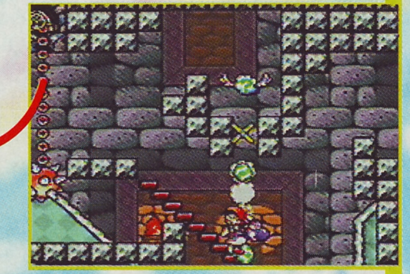


Primero hay que dispararle a la nube que forma la escalera donde esta Yoshi, para que de ahí dispares hacia arriba (como se ve en la foto) y darle a la nube que al caer forma una escalera por donde puedes salir.



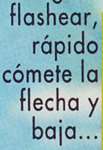
Cómete un Koopa y déjate caer por donde indican las flechas, suelta el caparazón (como se ve en la foto) para darle a una nube que está más adelante y de la cual obtienes vida extra.



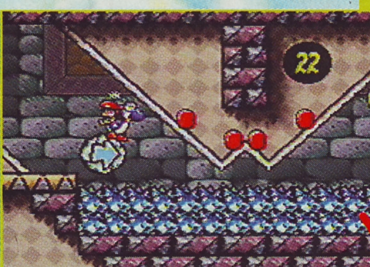


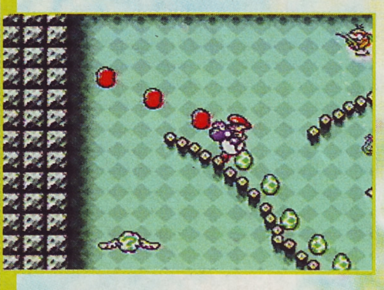


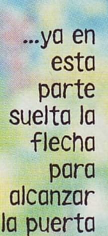
Aquí destruye con un huevo el bloque del techo que se ve con grietas, para después entrar por el hueco que se forma, a un cuarto donde tienes que destruir a los enemigos y así hacer caer una moneda roja indispensable para que logres los 100 puntos en esta escena.



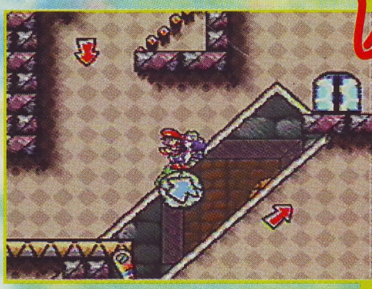
Después, con ayuda de la flecha azul, toma las monedas rojas que están sobre los picos. Al llegar al otro lado la flecha comenzará a flashear, rápido cómete la flecha y baja...





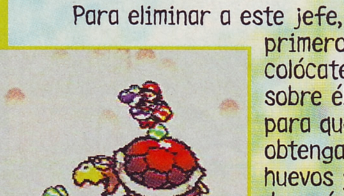


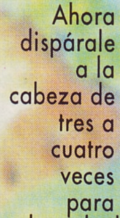
...ya en esta parte suelta la flecha para alcanzar la puerta sin necesidad de utilizar la nube de abajo.



Al pasar a esta parte sube lo más rápido posible, tratando de tragarte al Lakitu y esquivando su caña de pescar, para después tomar las monedas.

Para eliminar a este jefe, primero colócate sobre él para que obtengas huevos y después tómalos.

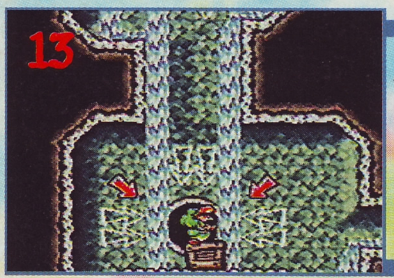




Ahora dispárale a la cabeza de tres a cuatro veces para derrumbarlo y hacerlo caer sobre su caparazón.

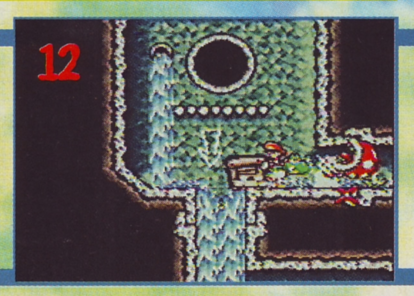


Ahora tienes que caerle con fuerza para dañarlo, aléjate porque rebotará tres veces. Después repite la jugada dos veces más para eliminarlo.

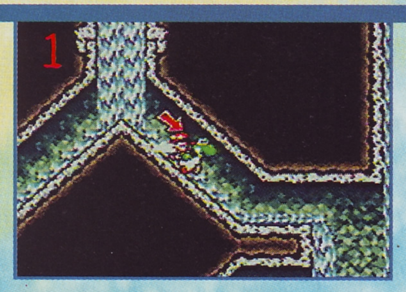


... y así llegarás con ella hasta aquí, colócala debajo del túnel para que entres por él y llegues a la escena obscura donde está la salida.

Elimina la planta que te sigue (como indica la foto) pero no te detengas para no perder la caja...

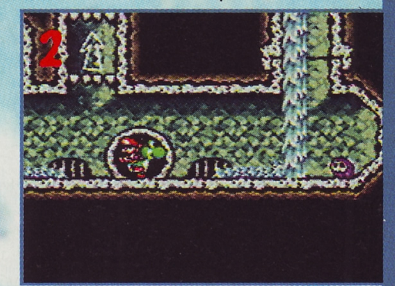


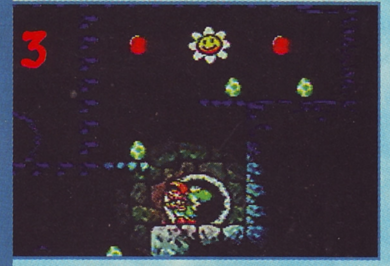




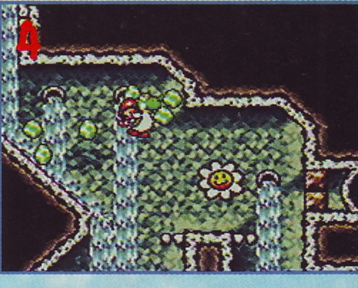
Comienzas en una escena obscura, entra por el túnel para salir a esta zona de cascadas, baja, como indica la foto siguiendo la flecha roja.

Al llegar a este túnel entra por él...





...para salir a la escena obscura y no olvides tomar la flor y las monedas rojas que están arriba de ti. Después avanza hasta llegar al túnel que te saca a la zona de cascadas.



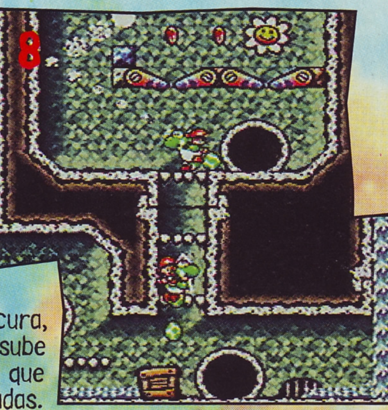
Ya en las cascadas, baja y toma la flor que se ve en la foto, enseguida baja por el hueco de la derecha...



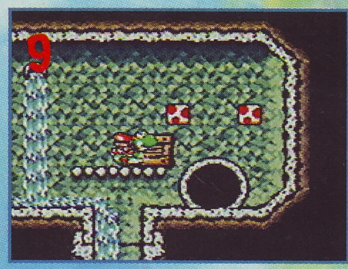
...salta los dos huecos siguientes y déjate caer por donde indica la flecha.



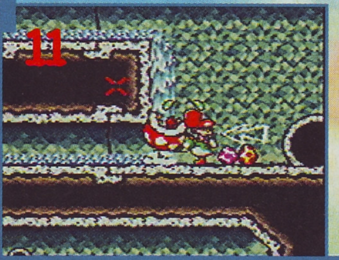
Después entra por este túnel para salir a la escena obscura, sube hasta llegar al túnel de arriba, entra en él para así regresar a la escena de cascadas.



Ahora empuja la caja (como indica la foto) sin titubear al caer, como siguiendo el camino de las fotos 1 y 2. Si es necesario puedes caerle con fuerza a la caja para destruirla y obtener estrellas de tiempo.



Con ayuda de la caja, ahora ya puedes llegar al túnel de arriba, pero antes dispara un huevo de tal forma que de rebote tomes las monedas rojas y la flor. Después entra por el túnel para llegar a la escena obscura, transfórmate y sube hasta llegar al túnel que te regresa a las cascadas.



Ahora empuja la caja como indica la foto sin titubear al caer, para no perder la caja siguiendo la cascada.

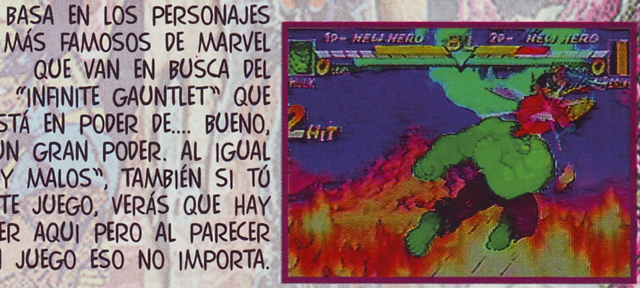


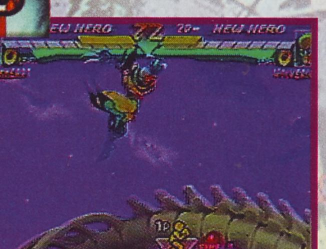
Coloca la caja debajo del túnel para que puedas entrar (como indica la foto) y pasar a la escena obscura, transfórmate en helicóptero y sube para alcanzar otro túnel que te regresa a la zona de cascadas.

Al llegar a este punto, golpea los bloques para obtener dos huevos que flashean, con uno de estos huevos dispárale a la planta como indica la foto para obtener una moneda roja. Nuevamente entra al túnel y regresa a este mismo lugar para repetir la jugada con el otro huevo que flashea para obtener otra moneda roja. Después avanza un poco más para que aparezca una caja, espera a que baje y síguela...

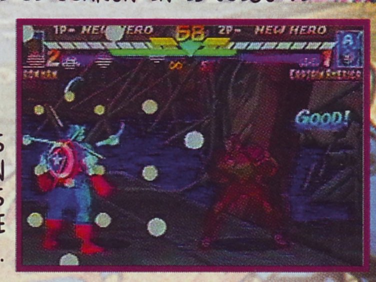


SI TODO SALE COMO ESTÁ PREVISTO, YA HABRÁS JUGADO EN MUCHOS LOCALES DE ARCADES EL JUEGO DE MARVEL SUPER HEROES. TAL COMO EL NOMBRE LO INDICA ESTE JUEGO SE BASA EN LOS PERSONAJES MÁS FAMOSOS DE MARVEL QUE VAN EN BUSCA DEL "INFINITE GAUNTLET" QUE ESTÁ EN PODER DE.... BUENO, MUCHOS YA SABEN DE QUIÉN Y EL CUAL LES DARÍA UN GRAN PODER. AL IGUAL QUE EN EL JUEGO DE X-MEN AQUÍ HAY "BUENOS Y MALOS", TAMBIÉN SI TÚ LEÍSTE LA SAGA EN LA QUE FUE BASADO ESTE JUEGO, VERÁS QUE HAY PERSONAJES QUE SE SUPONE QUE NADA TIENEN QUE VER AQUI PERO AL PARECER PARA PROGRAMAR UN BUEN JUEGO ESO NO IMPORTA.





ESTE JUEGO TIENE MUCHAS COSAS PARECIDAS A LAS QUE SE USARON EN EL JUEGO DE X-MEN, POR EJEMPLO SIGUES UTILIZANDO EL SUPER SALTO PARA ESCAPAR DE TUS ENEMIGOS, SI ESTÁS EN EL AIRE PODRÁS VER DÓNDE SE ENCUENTRA TU ENEMIGO MEDIANTE UNA SEÑAL.

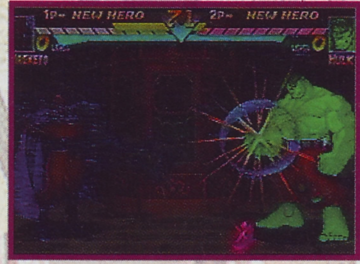


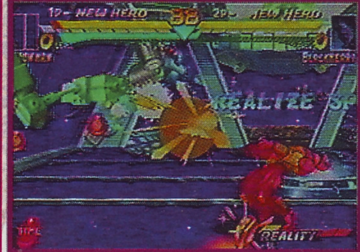
TAMBIÉN CADA PELEADOR TIENE DIFERENTES PODERES ESPECIALES QUE SE MARCAN DEPENDIENDO EL NIVEL DE PODER QUE HAYAS ACUMULADO. CADA PERSONAJE TIENE DIFERENTES NIVELES ACUMULABLES.

ADEMÁS DE TODO LO ANTERIOR QUE MENCIONAMOS, ESTE JUEGO TIENE BASTANTES COSAS NUEVAS, POR EJEMPLO, MUCHOS ESCENARIOS TIENEN PANTALLAS PREVIAS DE PRESENTACIÓN A UNA PELEA MUY AL ESTILO DEL **KOF**. ESTO NO ES ALGO QUE AFECTE AL JUEGO EN SÍ, PERO SE VE MUY BIEN.

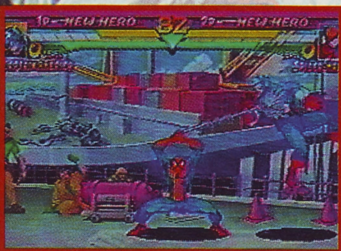


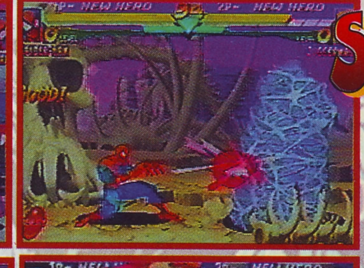
UNA EXCELENTE OPCIÓN DEL JUEGO ES LA DE ENCONTRAR EN UNA BATALLA ALGUNA DE LAS 6 "INFINITE GEMS" QUE HAY (SOUL, SPACE, MIND, TIME, REALITY, POWER); CADA UNA DE ESTAS GEMAS LE PODRÁ DAR AL PELEADOR DIFERENTES PODERES TEMPORALES; UNA MISMA GEMA PODRÍA TENER DIFEREN TES EFECTOS EN DIFERENTES PERSONAJES LO QUE TE OBLIGARÁ A EXPERIMENTAR BASTANTE.

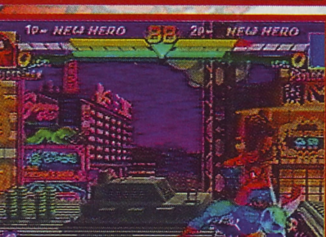


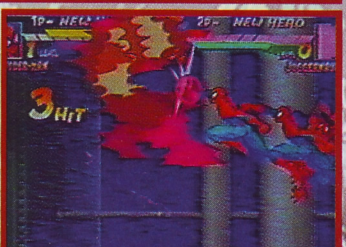


PARA EMPEZAR, DAREMOS UN RÁPIDO VISTAZO A TODOS LOS PELEADORES QUE HAY EN ESTE JUEGO.









SPIDERMAN

ESTE ES EL CLÁSICO HÉROE QUE SIEMPRE LUCHA POR EL BIEN. EN ESTE JUEGO ES BASTANTE ÁGIL Y RÁPIDO; LA GRAN MAYORIA DE SUS PODERES SE BASAN EN SU HABILIDAD DE ARROJAR TELARAÑA (PUEDE ARROJARLA AUN SALTANDO) PERO ADEMÁS DE ESO TIENE UN MOVIMIENTO PARECIDO A UN "DRAGON PUNCH" QUE GOLPEA A LOS ENEMIGOS DOS VECES AUNQUE ESTÉN TIRADOS. SU SUPERATAQUE SE LLAMA "MAXIMUN SPIDER" Y AUNQUE SÓLO GOLPEA 4 Ó 5 VECES LE RESTA BASTANTE ENERGÍA A SU ENEMIGO.

CAPTAIN AMERICA

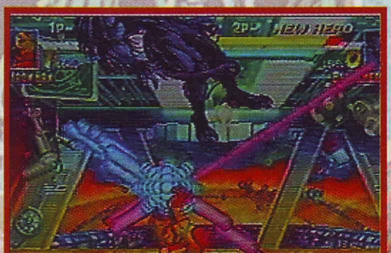
ESTE PERSONAJE ES OTRO DE ESOS CON VARIOS AÑOS DE USO. EN ESTE JUEGO ÉL NO ES MUY RÁPIDO PERO TIENE BASTANTE ALCANCE PUES COMO TE HAS DE IMAGINAR SUS ATAQUES SE BASAN EN EL USO DE SU ESCUDO, EL TAMBIÉN TIENE ALGUNOS MOVIMIENTOS PARECIDOS A UN "DRAGON PUNCH". PODRÁS SORPRENDER A ALGUIEN CORRIENDO HACIA ÉL Y ATACÁNDOLO (CLARO ESTÁ) CON EL ESCUDO. SU SUPERATAQUE GOLPEA VARIA VECES A SU ENEMIGO Y DESPUÉS LO ELEVA Y LO AZOTA, ESTE MOVIMIENTO SE LLAMA "FINAL JUSTICE".

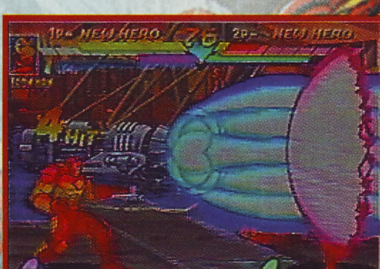
HULK

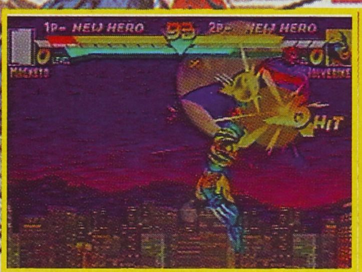
COMO YA TE HAS DE IMAGINAR ESTE PERSONAJE ES BASTANTE FUERTE PERO A LA VEZ TAMBIÉN ES MUY LENTO. EL LITERALMENTE TE PUEDE LLEGAR A "MOVER EL PISO" CON SU GRAN FUERZA; TAMBIÉN SI TE DESCUIDAS PUEDES SER ARROJADO POR LOS AIRES O GOLPEADO DURAMENTE. EL TIENE BASTANTE ALCANCE Y SUS COMBOS, AUNQUE NO SON MUY ESPECTACULARES, RESTAN BASTANTE ENERGÍA. SU SUPERATAQUE ES BASTANTE ESPECTACULAR Y SE LLAMA "GAMMA CRUSH". HAY QUE TENER CUIDADO PORQUE SI TE LO CONECTAN BIEN TE PUEDE GOLPEAR 2 VECES.

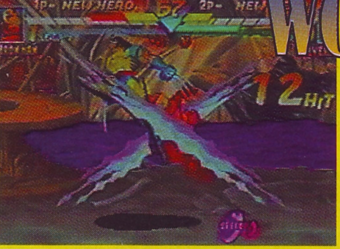
IRONMAN

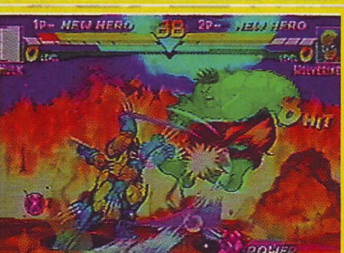
ESTE SUPER HÉROE LE DEBE TODO AL TRAJE CREADO POR EL FAMOSO INDUSTRIAL TONY STARK; ESTE PERSONAJE TIENE UN LIGERO PARECIDO A CYCLOPS DEL JUEGO DE X-MEN POR ALGUNOS DE SUS PODERES PERO TAMBIÉN TIENE NUEVOS MOVIMIENTOS QUE LO HACEN UN PERSONAJE FÁCIL DE MANEJAR; EL PUEDE ARROJAR BOMBAS O LÁSERS AUN EN EL AIRE. SU SUPERATAQUE ES QUIZÁS EL MÁS ESPECTACULAR DE TODOS Y ES UN GRAN CAÑÓN DE NOMBRE PROTTON.











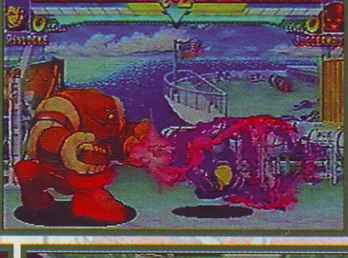


WOLVERINE

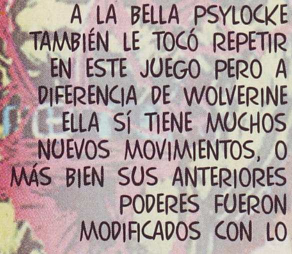
Y EL FAMOSO GUEPARDO (UUGH) VUELVE A LA ACCIÓN. ESTE PERSONAJE REALMENTE NO SUFRIÓ MUCHO CAMBIO POR LO QUE HABRÁ QUE TEMER POR LOS QUE ESCOGÍAN A ESTE PERSONAJE Y SE TE IBAN ENCIMA SIN DARTE NINGÚN DESCANSO; ÉL TIENE ALGUNOS MOVIMIENTOS NUEVOS PERO NO SON MUCHOS. EL MOVIMIENTO QUE ERA SU SÚPER EN EL JUEGO PASADO ES AHORA UNO "CASI" NORMAL, PERO EL QUE ES EL VERDADERO SUPERATAQUE ES CONOCIDO COMO "WEAPON X"

PSYLOKE

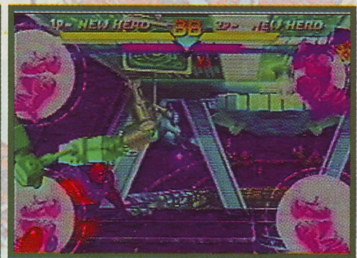
A LA BELLA PSYLOCKE TAMBIÉN LE TOCÓ REPETIR EN ESTE JUEGO PERO A DIFERENCIA DE WOLVERINE ELLA SÍ TIENE MUCHOS NUEVOS MOVIMIENTOS, O MÁS BIEN SUS ANTERIORES PODERES FUERON MODIFICADOS CON LO QUE SE VEN BASTANTE DIFERENTES, APARTE DE QUE TE PERMITIRÁN HACER COMBOS QUE ANTES HUBIESEN SIDO BASTANTE CRIMINALES. UNA VENTAJA DE SU SUPERATAQUE (KOCHOU GAKURE) ES QUE LA PUEDE CUBRIR COMPLETAMENTE Y CASI ABARCA LA PANTALLA COMPLETA.





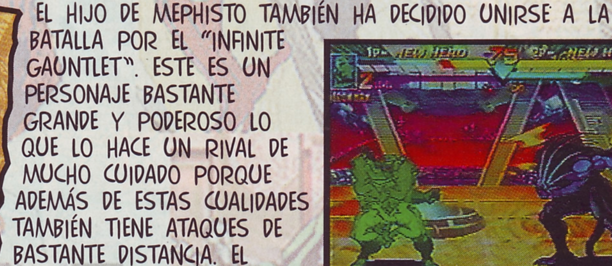


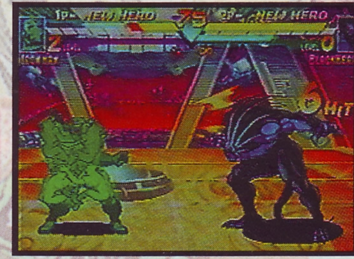




BLACKHEART

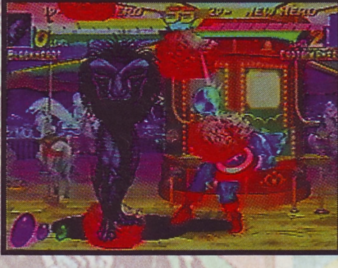
EL HIJO DE MEPHISTO TAMBIÉN HA DECIDIDO UNIRSE A LA BATALLA POR EL "INFINITE GAUNTLET". ESTE ES UN PERSONAJE BASTANTE GRANDE Y PODEROSO LO QUE LO HACE UN RIVAL DE MUCHO CUIDADO PORQUE ADEMÁS DE ESTAS CUALIDADES TAMBIÉN TIENE ATAQUES DE BASTANTE DISTANCIA. EL GUSTA DE ATACAR ARROJANDO DEMONIOS A SUS ENEMIGOS Y SU SUPERATAQUE CONSISTE DE UNA LLUVIA DE ROCAS DE NOMBRE "ARMAGEDDON"







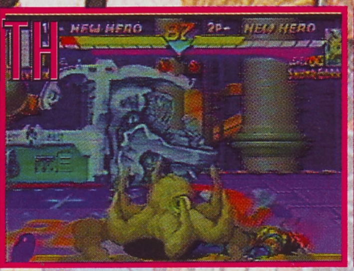
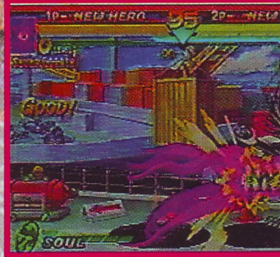
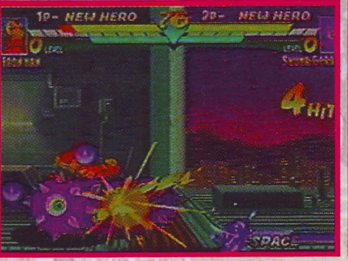
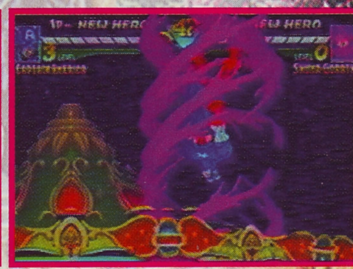




ESTO ES UN LIGERO ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE ESTE JUEGO, AÚN NOS FALTAN LOS PERSONAJES FINALES. DE LO QUE HICIMOS UNA ESPECIE DE MINI TRIVIA HACE DOS NÚMEROS, AHORA LES DIREMOS QUE ESTOS JEFES SON NADA MÁS Y NADA MENOS QUE EL DR. DOOM Y THANOS.

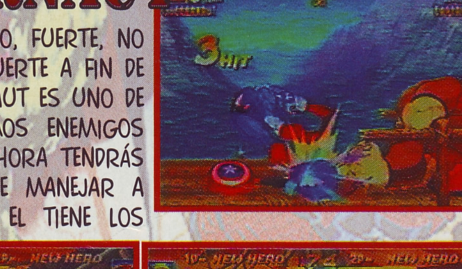
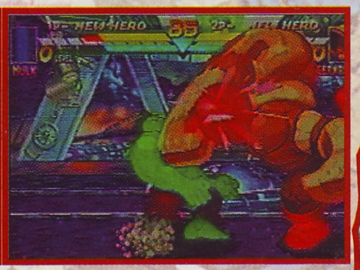


SHUMA-GORATH

ESTE ES EL PERSONAJE MÁS RARO DE TODOS LOS QUE ESTÁN DENTRO DEL JUEGO DE **MSH**, MUY POCO SE SABE DE ÉL PERO POR LO MENOS SÍ HAY ALGO QUE SE SABE: ES BASTANTE PELIGROSO. EL ES BASTANTE LENTO PERO TIENE MUCHOS PODERES QUE LE AYUDAN COMO PODER INMOVILIZAR A SUS ENEMIGOS POR ALGUNOS SEGUNDOS O CAMBIAR SU FORMA. SU SUPERATAQUE CAUSA BASTANTE DAÑO A SUS ENEMIGOS PERO TIENE LA DESVENTAJA QUE PARA PODER APLICARLES EL "CHAOS DIMENSION" A LOS RIVALES TENDRÁS QUE AGARRARLOS.

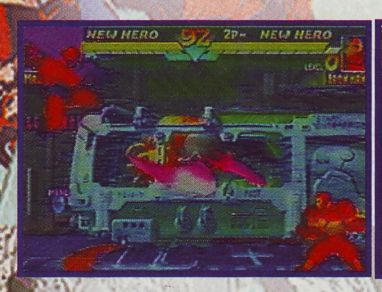
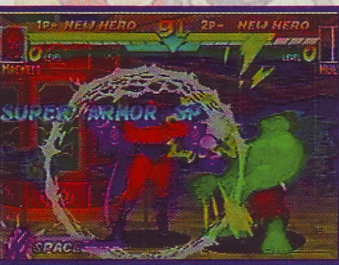
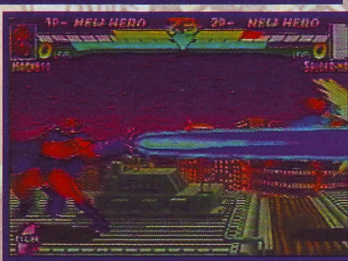
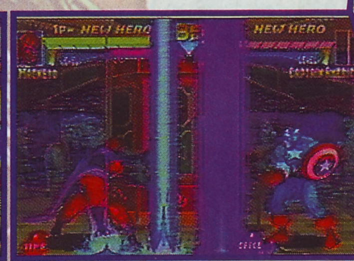
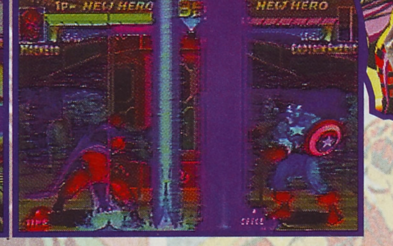
JUGGERNAUT



EL ES GRANDE, MALO, FUERTE, NO MUY LISTO PERO FUERTE A FIN DE CUENTAS. JUGGERNAUT ES UNO DE LOS MAS ACÉRRIMOS ENEMIGOS DE LOS X-MEN Y AHORA TENDRÁS LA OPORTUNIDAD DE MANEJAR A ESTA GRAN MOLE. EL TIENE LOS MISMOS PODERES QUE EN EL JUEGO DE LOS X-MEN LO QUE SIGNIFICA QUE PODRA AVANZAR SIN DETENERSE AUNQUE TE ENCUENTRES GOLPEÁNDOLO. EL SUPERATAQUE DE ESTE PERSONAJE ATRAPA A ALGUIEN Y NO LO DEJA IR HASTA QUE LE RESTE UNA BUENA CANTIDAD DE ENERGÍA, QUIZÁS ES POR ESO QUE SE LLAMA "JUGGERNAUT HEADCRUSH"

MAGNETO

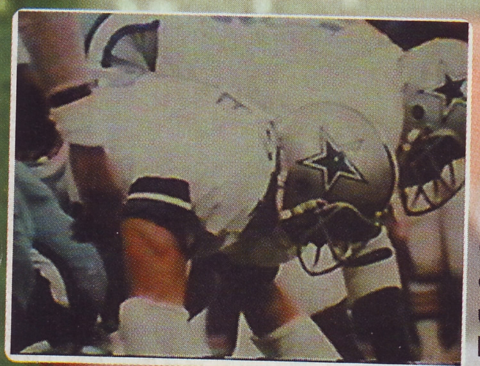
EL ERA EL PERSONAJE FINAL DEL JUEGO DE X-MEN Y SI TÚ ALGUNA VEZ TE ENFRENTASTE A ÉL SABES QUE ES BASTANTE DIFÍCIL, POR LO QUE TE ASOMBRARÁ SABER QUE CASI TODOS SUS MOVIMIENTOS SE HAN MANTENIDO, ESO INDICA QUE TE TENDRÁS QUE CUIDAR DE SUS ATAQUES AÉREOS, TERRESTRES Y ESPECIALES PUES EL TIENE MUCHOS ASES BAJO LA MANGA.

ESTE JUEGO ES BASTANTE IMPRESIONANTE, SI A TI TE AGRADÓ EL JUEGO DE X-MEN ÉSTE SEGURAMENTE TE VA A ENCANTAR PUES TIENE MÁS MOVIMIENTOS, LA ANIMACIÓN ES MUCHO MÁS FLUÍDA ASÍ COMO LA ACCIÓN, ADEMÁS DE QUE HAY BASTANTES MOVIMIENTOS ESPECIALES. QUIZÁS ÉSTE SEA DE LOS MEJORES JUEGOS DE PELEA QUE HA HECHO CAPCOM EN SU HISTORIA. !AH! Y ANTES QUE NOS PREGUNTES, NO HAY NOTICIAS TODAVÍA DE SU TRASLACIÓN A **SNES**.

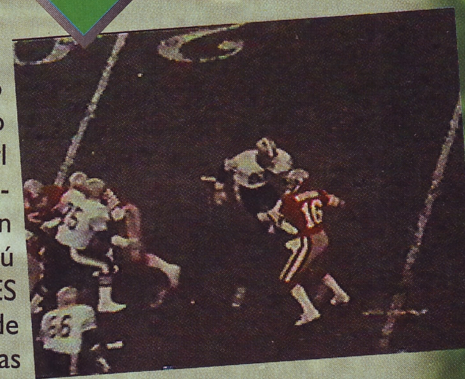
INFORMACION SUPERNESESARIA



La temporada de Fútbol Americano Profesional empieza. Una vez más los 30 equipos comienzan a luchar por llegar a los Play-Offs, y de ahí a conquistar la cima y ganar el Super Bowl.
Esta temporada los Vaqueros de Dallas vienen muy poderosos, los Bills de Buffalo están muy calladitos, pero en cualquier momento podrían darnos una pequeña sorpresa.



Los actuales campeones, los 49ers, no van tan bien como se esperaba, pero todavía falta tiempo para el Super Bowl y los Jefes de Kansas City están haciendo su mejor esfuerzo. Pero sólo un equipo será campeón y ése será el que tú decidas, ya que Acclaim trae para tu SNES un juegazo programado por la gente de Iguana Entertainment que trae 24 megas de Fútbol Americano Profesional.





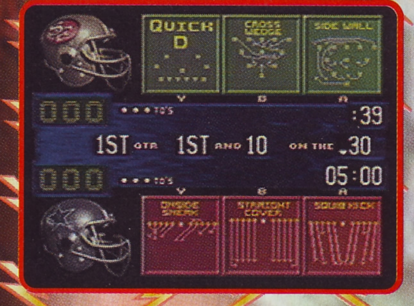






Esta secuela de Quarterback Club trae nuevas cosas y mejores opciones que el anterior, pero empecemos desde el principio.





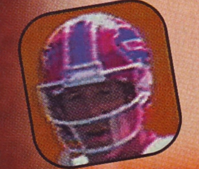
En esta opción podrás jugar un partido de Pre-temporada, de la temporada, Play Offs o Pro-Bowl, con tu equipo favorito.

Aquí cada equipo tiene sus propias jugadas, tanto a la defensiva como a la ofensiva. Tiene sus propias estadísticas y sus cualidades. Todo esto está basado en datos reales, así que encontrarás hasta los verdaderos integrantes de los equipos.





Cuando eliges a tu equipo podrás escoger el Quarterback que quieras que comande a tu escuadra. Así podrás ver a ¡Young jugando con los Vaqueros!













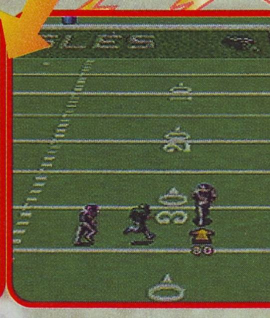
Ya que estés jugando, tendrás que utilizar todas tus habilidades para derrotar a tu oponente, así como tus amplios conocimientos de Football para poder llegar hasta las diagonales (pero no a las tuyas). Usa todas las mañas que conozcas, como engaños de pase, doble reversible, engaños de gol de campo, Esto lo puedes hacer gracias a que existe la opción de cambiar la jugada en el momento de la formación, y con esto despistar al oponente.
Por ejemplo aquí esperaban corrida y ¡ve lo que sucedió!

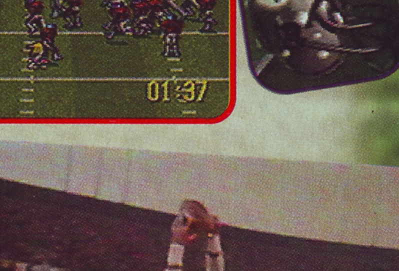












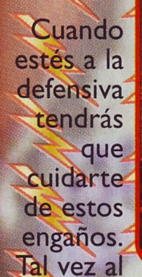


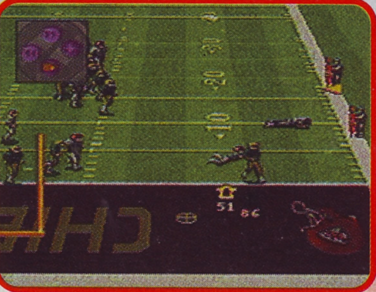
















Cuando estés a la defensiva tendrás que cuidarte de estos engaños. Tal vez al principio sientas que no la haces, pero si aprendes de tus errores podrás mejorar y para esto el juego cuenta con repetición instantánea donde verás la jugada desde 2 ángulos distintos.







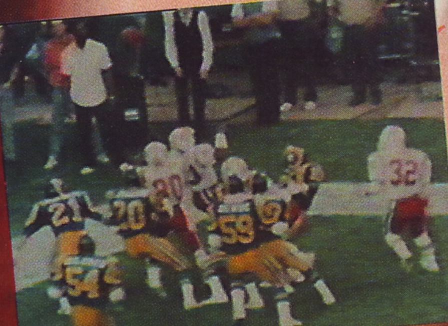




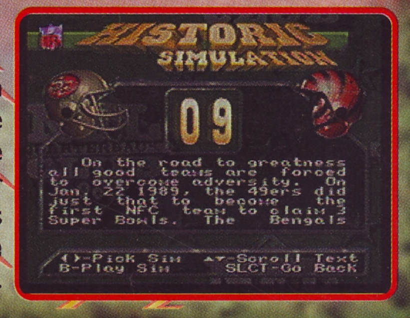


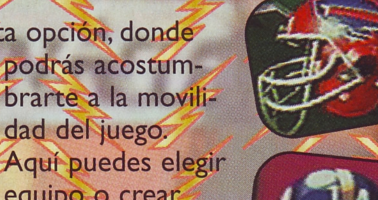


SIMULATION



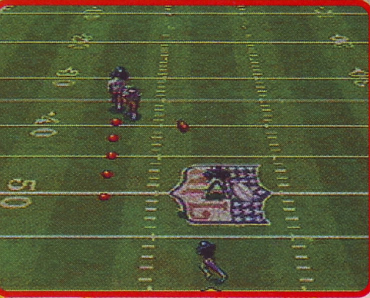
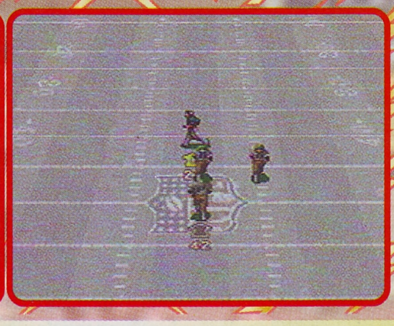
¡Adivinaste! Aquí podrás participar en Juegos Históricos, en donde parecía que todo estaba perdido, y un golpe de $uerte cambia la historia. Podrás elegir entre 50 diferentes situaciones, de las cuales hay algunas que se desarrollan en el año 20XX.



PRACTICE

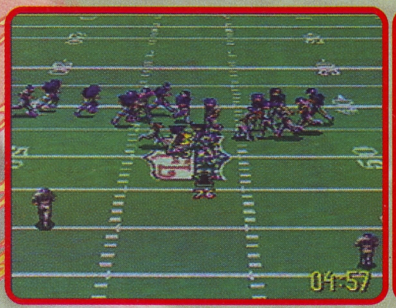
Y no podía faltar esta opción, donde podrás acostumbrarte a la movilidad del juego. Aquí puedes elegir equipo o crear uno. Puedes practicar pases, corridas, puntos extra, etc.

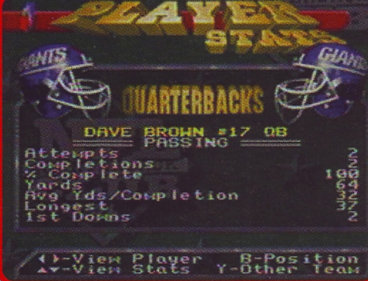





Ahora veamos las cosas que trae el juego.

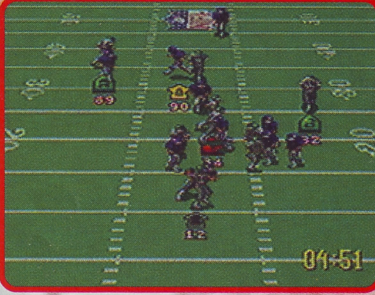



El juego maneja Modo 7, o sea, rotación y escala. Cuenta con estadísticas reales.





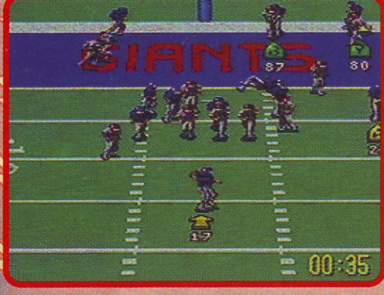
Los gráficos están muy buenos. Puedes jugar con otros 4 cuates al mismo tiempo, una opción clásica de los programadores de Iguana.

Cuenta con batería para que no tengas que apuntar passwords conforme vayas avanzando en el juego.




Trae las reglas bien establecidas, tanto castigos como conversiones.



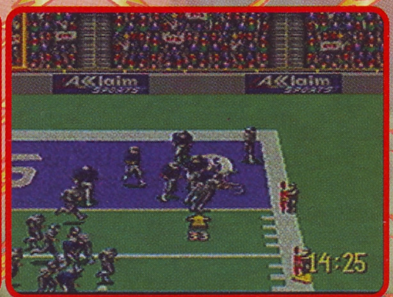



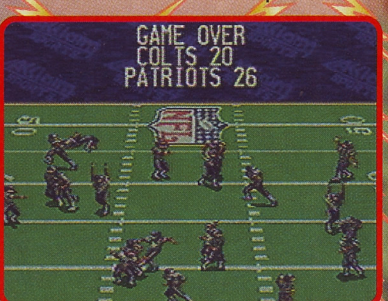



Tiene a los 30 equipos, incluyendo a Carolina y Jacksonville. Hasta tiene comentaristas.

NFL QUARTERBACK CLUB '96 es una muy buena opción en juegos de este deporte. Si eres aficionado a él, créenos que te va a gustar mucho. Si piensas que es como los otros, sólo tienes que ver que cuenta con la opción de 5 jugadores.







INFORMACION SUPERNESESARIA





Si creyeron que los analistas de CN iban a tocar este juego, están muy mal, esto le corresponde a los que como yo aprecian este tipo de juegos (por cierto, si no lo has adivinado ésto lo escribí yo: Spot). Este mes les voy a hablar de este buen RPG de Capcom; Si tú jugaste el primero habrás notado que fue comercializado por Square y esta vez sus mismos creadores (Capcom) lo comercializarán.

Ahora me encuentro ante un gran problema: cuando se analiza un juego se cuenta parte de la historia, se muestran fotos de las diversas escenas del juego para que cheques los gráficos y se dan algunas técnicas para los jefes, pero en estos juegos hacer eso es quitarle totalmente el chiste, así que lo que he decidido esta vez es compartir las primeras horas de juego para que comiences a conocer la historia, la cual es muy buena, además, claro está, hablaré de las nuevas características de este juego.



Al empezar verás una extraña pantalla donde aparece un ojo mencionando cosas sin sentido, no le hagas mucho caso, después de eso aparecerá tu personaje en una Iglesia para niños desamparados, tu padre es el encargado y se llama Ganer. De pronto él te llamará para pedirte que busques a una niña de nombre Yua, así que tendrás que salir al pueblo para hablar con todos los aldeanos y buscar pistas, algunos te hablarán de tu padre y sus hazañas, otros te darán pistas importantes para encontrar a Yua.



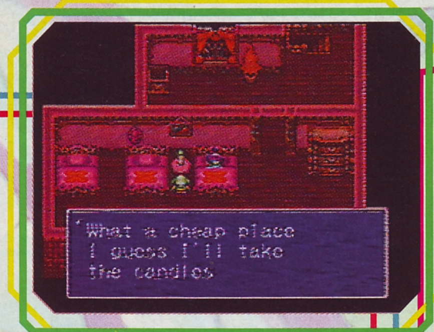


Después de buscar durante mucho tiempo encontrarás a Yua en un sitio importante para la gente del pueblo, pero antes de ponerla a salvo eres atacado por un terrible monstruo. Al parecer no tienes ninguna oportunidad para pelear contra él, pero de repente harás uso de un poder que nadie imaginaba que tuvieras. Una vez que el monstruo desaparezca conocerás más acerca de tu padre, del Dragón que está dormido, pero tú sigues sin saber quién eres, entonces tendrás que regresar a tu pueblo.

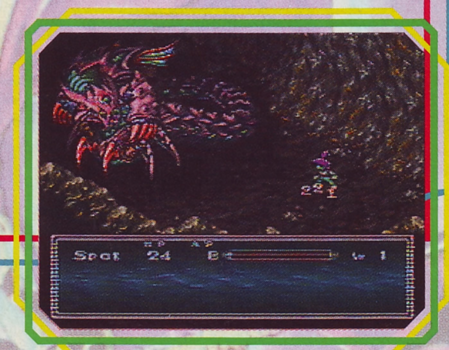








Cuando llegues te vas a encontrar con una desagradable e inesperada sorpresa, ¡Ya nadie te reconoce!, inclusive piensan que eres un ladrón y te recomiendan ir a la Iglesia a pasar la noche, pero hasta la Iglesia es manejada por alguien diferente. En el transcurso de la noche te encontrarás con Bow, un raro cachorro parlante y para rematar ladrón, que te propone unirte a él para ir en busca de aventuras (no sin antes tomar prestadas algunas cosas). Después de avanzar por algunos minutos te vas a encontrar con un pequeño monstruo que te superará aproximadamente por algunos kilos... quizá toneladas y que obviamente te pondrá una paliza.

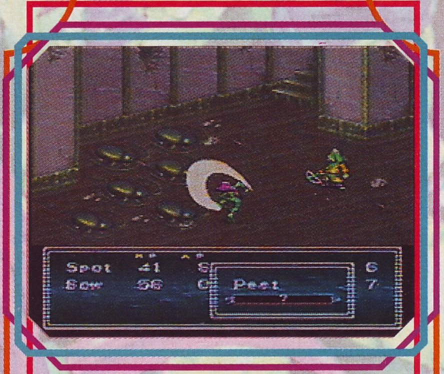


Una vez que recibas la susodicha paliza aparecerá una pantalla donde te contarán una historia que terminará confundiéndote (si es que aún no lo estás), verás a tu personaje 10 años después, convertido en una especie de "cazarecompensas" de un grupo denominado "Rangers", contigo estará Bow.



A tí y a tu amigo les será asignada la misión de rescatar a la mascota de una mujer de nombre Mina parecida a un ángel, ya con esta misión tendrás que salir al campo abierto. Como en todo RPG te recomendamos hacer algo de experiencia para que puedas avanzar sin mucho problema (los niveles 4 ó 5 estarán bien). Una vez que llegues al único punto posible para investigar, te vas a enfrentar a tres Arpias, lo recomendable aquí es concentrar tus ataques uno por uno.





Después de destruir a las Arpias llegarás a la casa de un pobre hombre al que deberás salvar de una ataque masivo de cucarachas, pero no te confíes porque después de vencerlas llegará la cucaracha lider. Una vez que destruyas a estas pestes encontrarás de manera accidental a la mascota de Mina.

Ya con la mascota en tu poder tendrás que regresar al pueblo para entregársela a Mina, después de obtener algunos datos adicionales recibirás tu recompensa y te podrás ir a dormir (Por cierto, el texto de este juego aparece normalmente en blanco pero cuando aparece un dato importante sale en rojo).







Cuando se supone que estás dormido aparece un extraño sujeto que le encarga a tu amigo Bow una misión importante, considerando que tú no eres bueno para eso él decide ir solo, pero algunos minutos después oirás un gran escándalo y al salir te enterarás que tu amigo es buscado por robar un objeto de gran valor.



Después de estar dando vueltas por todo el pueblo recopilando datos te encontrarás con tu amigo quien te contará su versión de lo sucedido, con algunas cosas que pasaron mientras lo buscabas.



Por lo que te cuenta, sabrás que él no fue, así que tu siguiente misión será salir a buscar al ladrón, pero para que Bow no sea atrapado se verá en la necesidad de utilizar un muy original disfraz.

Bueno, esto sólo es el principio del juego, aún faltan muchas personas por conocer y misiones que completar, pero esto es suficiente para conocer un poco la trama. Ahora veamos qué onda con las características del juego. Cada personaje tiene un menú básico de ataques pero además cada uno de ellos tiene diferentes habilidades especiales que deberás conocer pues te facilitarán las cosas en algunas ocasiones.

Al igual que en el juego anterior, podrás realizar algunas actividades extra que no sea pelear contra monstruos, por ejemplo: podrás pescar o cazar Jabalíes en algunos sitios especiales que aparecen al azar en el mapa.



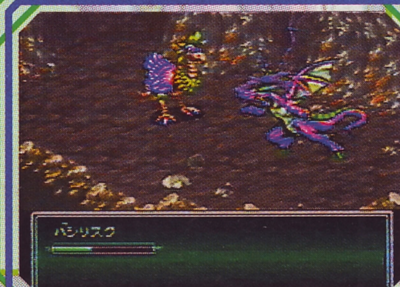


Si te encuentras mucho tiempo fuera de una ciudad todo comenzará a ponerse obscuro, esto indica que la noche ha llegado. Te recomendamos checar todas las ciudades tanto de día como de noche para obtener datos adicionales.





No creas que la cosa es así de simple, pues todavía hay algunas cosas extra que mencionar, como por ejemplo que puedes cambiar la formación de tus personajes para las batallas, muchos personajes pueden combinar sus poderes para lanzar ataques más poderosos, e inclusive encontrarte con una nueva variedad de personajes llamados Shamanes los cuales pueden ser "combinados" para crear hasta 160 tipos. En Fin, este juego es muchísimo mejor que la primera parte, así es que si la disfrutaste te aseguro que ésta te va a gustar mucho más.

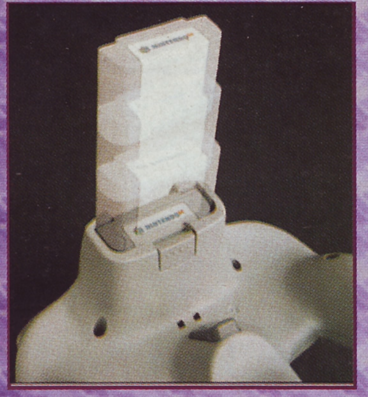


Llegamos barriéndonos de Japón para entregar estas páginas donde Club Nintendo cubrió los eventos llamados "Shoshinkai" y "Spaceworld" en los cuales Nintendo mostró por primera vez al mundo el Nintendo Ultra 64 (pero como ya te habíamos comentado, en Japón se le conoce sólo como Nintendo 64) obviamente esto fue lo mejor que vimos, pero para poder explicar mejor comencemos con el control.



Memory Pack

Por detrás del control se introduce el Memory Pack que es una especie de cartucho de Game Boy donde puedes guardar o salvar los datos de tus juegos y la forma en que acomodaste los botones. O también si juegas en vs. mode puedes salvar la información de la pelea en el memory pack. Esto te ayuda a analizar el estilo de juego de tus amigos (o enemigos) o te permitirá presumir tus récords. ¿Te das cuenta de qué forma se agregan puntos importantes que hacen del Nintendo Ultra 64 un aparato fuera de serie?



Stick Direccional 3D

Esto es precisamente lo que va a dar la posibilidad (junto con el CPU del Nintendo Ultra 64) de revolucionar la forma de jugar. El stick direccional 3D es como un pequeño joystick que puedes mover libremente, no hay limitaciones para moverte con la graduación exacta, pues hasta ahora el pad o cruz direccional normal no te permitía giros precisos.

Por ejemplo, en el juego de Super Mario 64, estás en escenas de tercera dimensión y puedes girar en el ángulo que quieras para ver cualquier detalle específico, aunque esto no es todo; con este mismo stick direccional 3D gradúas la velocidad con la que se mueve Mario, es decir que si lo mueves un poco al frente, Mario camina lentamente, pero si mueves el control totalmente al frente, Mario corre a toda velocidad, ahora piensa en toda la gama de posibilidades que logras con este control... y esto es tan sólo el comienzo, imagínate un juego de carreras o deportes con este nuevo control, o la creación de modelos y su manipulación en un título correspondiente al Mario Paint.

Unidad de botones C

En Super Mario 64 mientras controlas a Mario con el stick direccional 3D, simultáneamente puedes controlar la perspectiva o el punto de vista del juego libremente sin ningún tipo de limitación con estos 4 botones; también pueden tener otros usos como controlar a otro personaje (en un juego de soccer por ejemplo).

El control de Nintendo Ultra 64 tiene tres formas de utilizarse:

SNES



Esta posición es la normal como si tomaras un control de Super NES.

Derecha

Con la mano izquierda tomas el control por el centro y con la mano derecha tomas el control (valga la redundancia) por el lado derecho. De esta forma se juega Super Mario 64 y ésta será la posición más común para juegos de acción en 3D, carreras, naves, etc.



Izquierda

Aquí la mano derecha es la que toma el control por el centro y con la mano izquierda tomas el control por el lado izquierdo. Este estilo creemos que será para juegos de deportes.

SUPER MARIO 64
(TITULO PROVISIONAL)



¿Te imaginas que Mario cobrara vida? pues poco le faltó a Miyamoto para lograrlo (Miyamoto es el creador de Mario y un súper genio en el diseño de videojuegos), pues este juego supera a todo lo que se haya conocido hasta el momento en cuestión de videojuegos, incluso comparándolo con todo lo demás (hasta con las máquinas Arcadia más avanzadas). Ahora con el stick direccional 3D puedes **controlar** a Mario, en toda la extensión de la palabra, en escenas de tercera dimensión que se van creando en tiempo real, dando una calidad de imágenes que te sorprenderán cuando las veas, con lujo de detalles como sombras, texturas, efectos, ambientes y la fluidez con la que se mueven los personajes, la música y los efectos de sonido que demuestran la superioridad del Nintendo Ultra 64.







Hay otros títulos del Nintendo 64 que se mostraron como el **Super Mario Kart R**, que para deleite de muchos, se puede jugar de 4 simultáneos.



Wave Race 64
Otro título de carreras muy al estilo de F-Zero que utiliza las cualidades de este sistema de 64 bits.

Body Harvest
Este es un juego de acción donde controlas vehículos en tierra, mar y aire luchando contra aliens.



Star Wars: Shadow of Empire
¿Qué te podemos decir de este título?, tan solo que Lucas Arts tiene una gran experiencia en la utilización de equipos Silicon Graphics.

Buggy Boogie
Un juego de disparos en carros boogie, en escenas de tercera dimensión.



Blastoozer
Un título de Nintendo / Rare donde diferentes vehículos van destruyendo todo a su paso en escenarios de 3D.



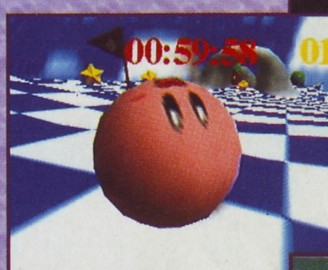
Golden Eye 007
Este es un juego tipo Doom, pero Nintendo y Rare de seguro le pondrán su sello distintivo.





Star Fox 64
Regresa Fox Mc Cloud en esta versión que te dejará como el último jefe del primer Star Fox (ojo cuadrado y boquiabierto).

Legend of Zelda 64
Todavía es muy anticipado hablar de este título, pero los fans de Link no piensan lo mismo.



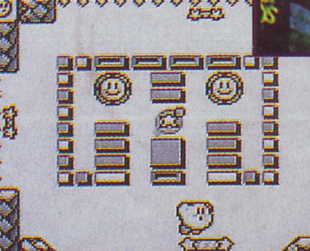
Kirby Ball 64
Nuestro esférico amigo también viene para el Nintendo Ultra 64, utilizando los cuatro puertos para los controles.

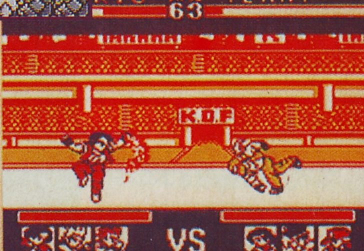


Pilot Wings 64
Y si de simuladores divertidos se trata, será un deleite jugar esta nueva versión con nuevos personajes y pruebas.

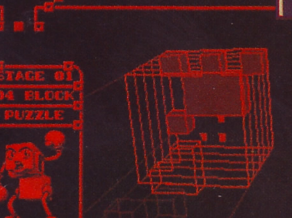
¡Ya era hora! Axy

Además escuchamos por ahí de un título llamado Creator, que se está desarrollando en Nintendo donde creas tus dinosaurios. Todos los juegos tienen títulos temporales y además están bajo desarrollo. De Super NES hay varias sorpresas como **Kirby's Adventure Super The Luxe**, **Super Mario R.P.G.**, Parodius 3, Mickey and Donald the Magical Adventure 3, Dragon Ball Hyper Dimension, Dragon Quest VI y Far East of Eden Zero.
Y para Game Boy **Kirby's Block**, **The King of Fighter** y





Toh Shi Den.
Además varios títulos para el Virtual Boy como el **Poligonoblock** de los creadores de Red Alarm.
Y también más información de otros excelentes títulos como Killer Instinct II con nuevos personajes, Doom y Cruis'n U.S.A.



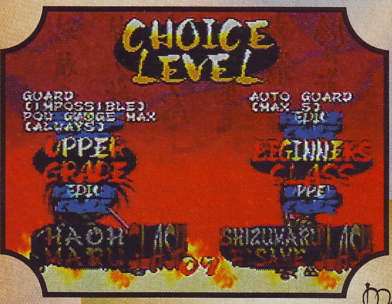
Y todo acerca de la nueva era en videojuegos que anunció el Sr. Yamauchi, Presidente de Nintendo Co. Ltd. en una conferencia de prensa. Esto es tan solo un avance de la información de todo lo que verás en nuestro próximo número.





Después de casi un año de espera en varios de los locales de Arcade, podrás echarle un ojo al nuevo Samurai Shodown 3, en esta tercera parte tenemos el agrado de decirle que este juego está muy cambiado y no es como las secuelas que saca SNK, donde los gráficos son muy parecidos a versiones anteriores y se mantiene a la gran mayoría de los personajes, este es un título totalmente diferente y lo mejor de todo es que hay bastantes personajes nuevos y los que se mantienen tienen bastantes modificaciones. El juego tiene muchas opciones que a continuación explicaremos.

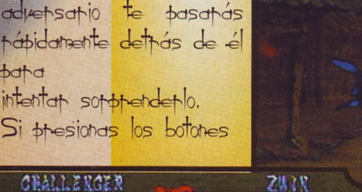
NIVEL DE DIFICULTAD



Ahora cada jugador podrá elegir tres diferentes opciones antes de cada pelea, éstas se miden por la habilidad del peleador. Por ejemplo: en Beginner tu peleador tendrá un limitado número de Auto-Defensas; en Medium jugarás como normalmente lo haces en cualquier juego de pelea y para la opción Upper no podrás poner defensa, pero siempre tendrás tu nivel de "Rage" o furia al máximo, lo que quiere decir que le restarás bastante energía a tu contrincante con un sólo golpe

No sólo nos referimos a los que tiene cada peleador, sino a los que son generales. Por ejemplo, ahora ya puedes esquivar los poderes de tus rivales haciéndote hacia un lado muy al estilo de KOF, esto se logra presionando los botones A y B, si los presionas estando cerca de tu adversario te pasarás rápidamente detrás de él para intentar sorprenderlo. Si presionas los botones B y C ejecutarás un ataque conocido como "Torso Attack" y que te permite atacar a tu enemigo y al mismo tiempo esquivar ataques por abajo.



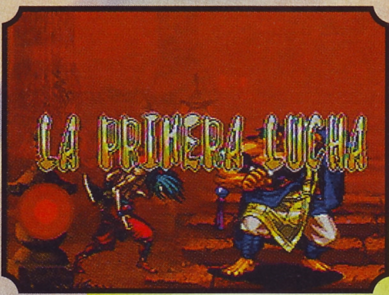




En las anteriores versiones tu línea de Rage se acumulaba por los ataques recibidos y los que les dabas a tus enemigos, pero aquí ya podrás llenar esta línea con sólo presionar los botones A, B y C muy al estilo de KOF. Recuerda que al llenar esta línea tus ataques serán más poderosos y podrás ejecutar ciertos ataques especiales.



Cada peleador ahora domina dos distintos modos de pelea, estas técnicas son llamadas Slash y Bust y se eligen antes de cada encuentro. Esto quiere decir que tienes dos peleadores en uno, ya que cada una de ellas tiene diferentes poderes que obviamente tendrás que dominar.



Entre otras cosas de las que te podrás dar cuenta es que ahora todos los personajes tienen tres niveles de ataque con la espada y sólo una patada (¿Alguien las va a extrañar?), tambien te puedes mover en el escenario antes de que comience cualquier batalla y puedes poner defensa en el aire. Todo lo anterior hace que éste juego tenga muchas cosas más que dominar comparadas con las anteriores versiones





Al igual que en la anterior versión cada que llenes la línea de "Rage" podrás ejecutar ciertos ataques especiales que si los conectas harás que tu rival se arrepienta de haberte retado, ¡Ah! y de paso harás que pierda su arma, la cual sólo caerá lejos de él y no explotará como sucedía en la anterior secuela.



Cada que dos personajes ejecuten un ataque fuerte y choquen entre ellos, se verán envueltos en una lucha cuerpo a cuerpo, aquí deberás presionar rápidamente los botones para hacer que tu enemigo pierda la espada. Mientras tu rival no tenga su espada cualquier ataque le restará energía aunque ponga defensa.

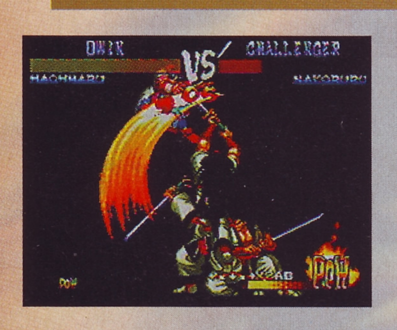
Ahora veremos a cada uno de los nuevos peleadores y una pequeña tabla con sus movimientos que te será muy útil si en donde juegas no acostumbran poner la típica calcomanía con los movimientos o algún "gandul" ya se la voló.



Los botones están en este orden:

A: Ataque Débil **B:** Ataque Medio
C: Ataque Fuerte **D:** Patada

HAOHMARU



	SLASH	BUST
	➡↘⬇↙⬅ +C	⬇↘➡ +A,B o C
	⬇↘➡ +A,B o C	➡↙⬇↘ +A,B o C
	➡↙⬇↘ +A,B o C	➡⬇↘ +D
	⬅⬇↙ +A,B o C	⬇↘➡ +D
	En el aire marca ⬇↘➡ +A,B o C	⬇↙⬅➡ +C
SUPER	➡⬇↘➡⬇↘ +AB	➡⬅↙⬇↘ +CD

Él es el que menos cambió, tanto en su "Look" como en su manera de atacar, el que antes era su ataque de "Rage" ahora lo puedes hacer en cualquier momento.



RIMRURU



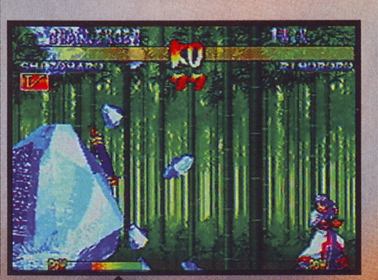
¡Adivinaste!, ella es la hermana menor de Nakoruru. Al igual que su hermana mayor ella pelea por defender su tierra sagrada, aunque su elemento de ataque es el hielo.

	SLASH	BUST
	⬇↙⬅➡ +C	➡ +AB o ↘ +AB
	⬅↙⬇ +A	↙⬅⬇ +A
	⬇↘➡ +A,B o C	⬇↘➡ +A,B o C
	➡↘⬇ +A Al saltar	➡↘⬇ +A Al saltar
	➡↘⬇↙⬅ +B	➡↘⬇↙⬅ +D
	➡⬇↘ +A	
SUPER	➡↘⬇↙⬅ X2+CD	➡↘⬇↙⬅ +CD

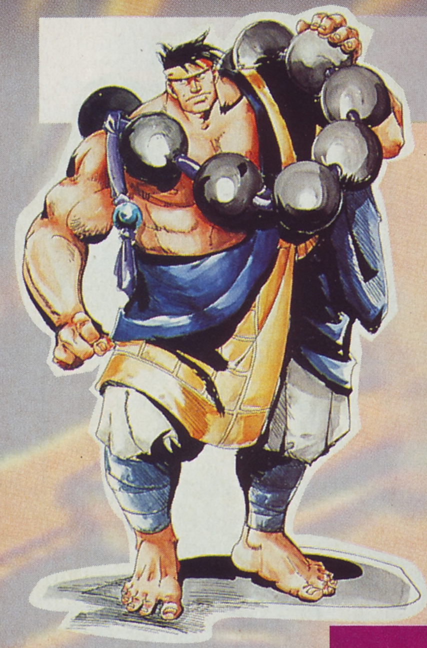
SHIZUMARU HISAME

Este es uno de los nuevos personajes, se dice que es amigo de Haohmaru y lucha para vengar la muerte de sus padres. Su arma principal es un gran paraguas.

	SLASH	BUST
	➡↘⬇↙⬅ +A,B C	En el aire ⬇ +C
	⬇↘➡ +A,B o C	En el aire ⬆ +C
	⬅↙⬇↘➡ +A	⬇↘➡ +A,B o C
	⬅⬇↙ +A,B o C	⬅⬇↙ +A,B o C
	➡↙⬇↘ +A,B o C	➡↙⬇↘ +A,B o C
SUPER	➡↘⬇↙⬅ X2+CD	➡⬅↙⬇↘➡ +AB

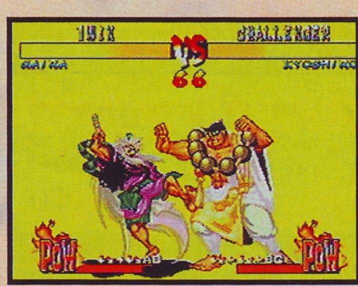






GAIRA KAFUIN

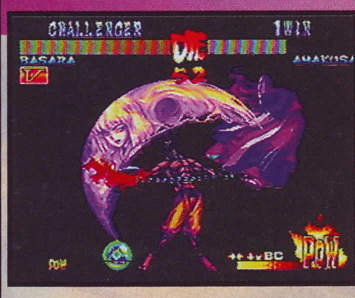
Un hombre de gran tamaño y fuerza que está en contra del uso de armas. Él tiene bastantes movimientos de lejos, por lo que no te debes confiar. ¿No se te hace conocido su escenario?



	SLASH	BUST
	Al saltar ↓ +C	Al saltar ↓ +D
	Al saltar ↓ +D	↓ ↙ ← +A
	↓ ↙ ← +A	↓ ↘ → +A,B o C
	→ ↓ ↘ +A,B o C	↓ ↓ +AB
	↓ ↘ → +AB	↓ ↙ ← → +AB
	↓ ↓ +AB	↓ ↙ ← → +CD
	← ↓ ↙ +A,B o C	
SUPER	↓ ↘ → ↓ ↘ +AB	↓ ↘ → ↓ ↘ +AB

BASARA KUBIKIRI

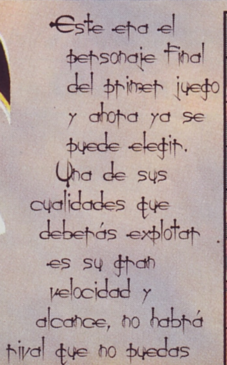
	SLASH	BUST
	Al saltar ↓ +D	Al saltar ↓ +D
	← ↙ ↓ ↘ → +A	← ↙ ↓ ↘ → +A
	→ ↘ ↓ ↙ ← +A,B,C	→ ↙ ↓ ↘ +A,B o C
	↓ ↙ ← +D	↓ ↙ ← +D
	↓ ↘ → +A,B o C Al saltar	↓ ↘ → +A,B o C Al saltar
	↓ ↘ → +A,B o C	↓ ↘ → +A,B o C
	← ↘ ↓ ↙ +C	→ ← → +AD
SUPER	← ↙ ↓ ↘ → ← +AB	← ↙ ↓ ↘ → ← +AB



Este personaje es bastante extraño, pues además de atacarte con una estrella y poder teletransportarse tiene uno de los festejos más macabros que hayas visto.

AMAKUSA SHIROTOKISADA



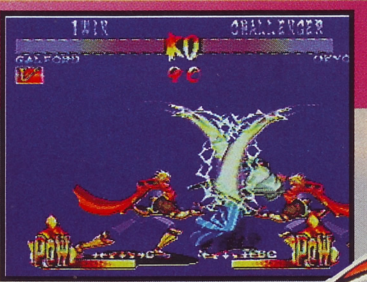


Este era el personaje final del primer juego y ahora ya se puede elegir. Una de sus cualidades que deberás explotar es su gran velocidad y alcance, no habrá rival que no puedas sorprender.

	SLASH	BUST
	← ↙ ↓ ↘ → +D	← ↙ ↓ ↘ → +D
	→ ↘ ↓ ↙ ← +D	→ ↘ ↓ ↙ ← +D
	↓ ↘ → +A,B o C	↓ ↘ → +A,B o C
	→ ← ↙ ↓ ↘ → +C	→ ← ↙ ↓ ↘ → +C
	→ ↘ ↓ +C	→ ↘ ↓ +C
	← → ← → +A,BoC	← → ← → +A,BoC
	← ↙ ← +A	← ↙ ← +A
SUPER	← → ↓ ↘ +BC	← → ↓ ↘ +BC

GALFORD

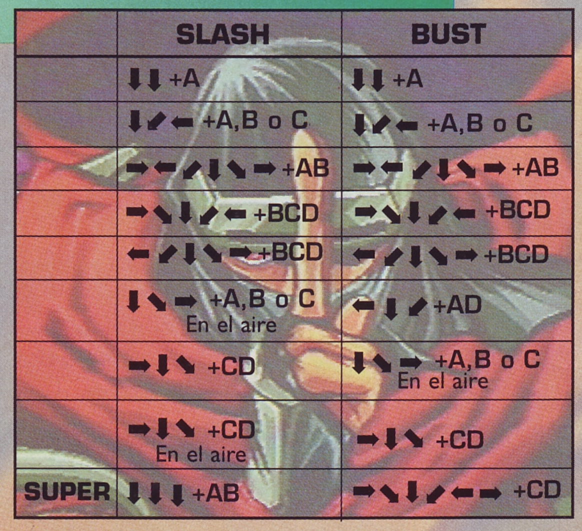
	SLASH	BUST
	⬇⬊➡ +A,B o C	➡ +AB o ⬊ +AB
	➡⬅⬋⬇⬊➡ +AB	⬇⬊➡ +A,B o C
	➡⬊⬇⬋⬅ +A,B C	➡⬅⬋⬇⬊➡ +AB
	➡⬇⬊ +C	➡⬊⬇⬋⬅ +A,B C
	⬇⬋⬅ +A	➡⬇⬊ +D
	⬇⬋⬅⬇⬋⬅ +A	➡⬇⬊ +D
	⬇⬋⬅ +B	➡⬇⬊ +C
	⬇⬋⬅ +C	
	⬇⬋⬅ +D	
SUPER	➡⬅⬋⬇⬊➡ +CD	➡⬊⬇⬋⬅➡ +C



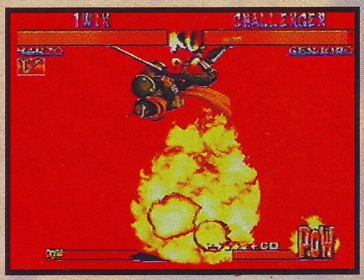
Galdford fue un personaje que cambió bastante, aunque sí mantiene muchos de los ataques de los anteriores juegos (y ahora tiene muchos nuevos) sobre todo en "Bust mode" donde por cierto no lo acompaña su fiel mascota "Pappy".



HATTORI HANZO



	SLASH	BUST
	⬇⬇ +A	⬇⬇ +A
	⬇⬋⬅ +A,B o C	⬇⬋⬅ +A,B o C
	➡⬅⬋⬇⬊➡ +AB	➡⬅⬋⬇⬊➡ +AB
	➡⬊⬇⬋⬅ +BCD	➡⬊⬇⬋⬅ +BCD
	⬅⬋⬇⬊➡ +BCD	⬅⬋⬇⬊➡ +BCD
	⬇⬊➡ +A,B o C En el aire	⬅⬇⬋ +AD
	➡⬇⬊ +CD	⬇⬊➡ +A,B o C En el aire
	➡⬇⬊ +CD En el aire	➡⬇⬊ +CD
SUPER	⬇⬇⬇ +AB	➡⬊⬇⬋⬅➡ +CD



Aunque tiene gran parecido en el traje a Galford, él usa diferentes ataques. Es bastante peligroso porque te puede arrojar poderes de lejos y al instante teletransportarse a tu lado.

NAKORURU



¿Que no se supone que había muerto en el anterior juego?. De cualquier forma ella está aquí de vuelta y ahora no sólo se hace acompañar de su águila sino también de un terrible lobo.

	SLASH	BUST
	➡⬇⬊ +D	➡⬇⬊ +D
	⬅⬋⬇ +A,B o C	⬅⬋⬇ +A,B o C
	⬇⬊➡ +A,B o C	⬇⬊➡ +A,B o C
	⬅⬇⬋ +A,B o C	⬅⬇⬋ +A,B o C
	⬇⬋⬅ +D	⬇⬋⬅ +D
	⬊ +D ⬇ +D ⬋ +D	⬈ +D ⬇ +D ⬉ +D
	⬇⬊➡ +C	⬅⬋⬇ +C
	➡⬊⬇⬋⬅ +A	⬇⬊➡ +C
	➡⬊⬇⬋⬅ +B	➡⬇⬊ +C En el aire
	➡⬊⬇⬋⬅ +C	
SUPER	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅ +AB	⬅⬋⬇⬊➡⬇⬊ +BC



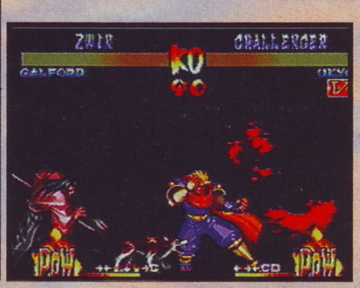
Otro que se supone había muerto y si no murió debería hacer algo con esa tos.
Si tú creías que antes él era un personaje muy "manchado" espera a ver todos los movimientos nuevos que le pusieron.

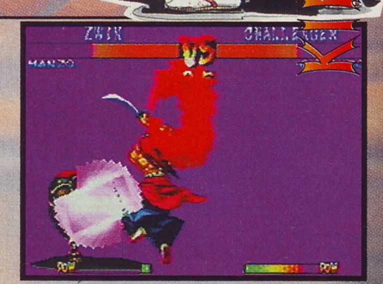
	SLASH	BUST
	⬇⬋⬅ +D	⬅➡ +A
	⬇⬋⬅ +A,B o C	⬇⬋⬅ +A,B o C
	⬋⬇⬊➡ +A,B o C En el aire	⬋⬇⬊➡ +A,B o C En el aire
	⬇⬊➡ +A,B o C	⬊⬇⬋⬅➡ +C
	➡⬊⬇⬋⬅ +C + A	➡⬇⬊ +A,B o C
	➡⬊⬇⬋⬅ +C + B	
SUPER	➡⬊⬇⬋⬅➡ +BC	➡⬅➡ +CD

KIBAGAMI GENJURO

Este es el personaje que menos movimientos especiales tiene, pero eso no lo hace el más débil y lo podrás comprobar cuando recibas un ataque fuerte con la línea de "Rage" al máximo.

	SLASH	BUST
	➡⬇⬊ +A,B o C	➡⬇⬊ +A,B o C
	⬇⬊➡ +A,B o C	➡⬅➡ +A,B o C
	⬇⬋⬅ +A,B o C	⬇⬋⬅ +A,B o C
	⬅⬇⬋ +C	⬇⬊➡ +A,B o C
	➡⬊⬇ +A,B o C	➡⬊⬇ +A,B o C
SUPER	➡⬅⬋⬇⬊➡ +AB	➡⬅⬋⬇⬊➡ +CD



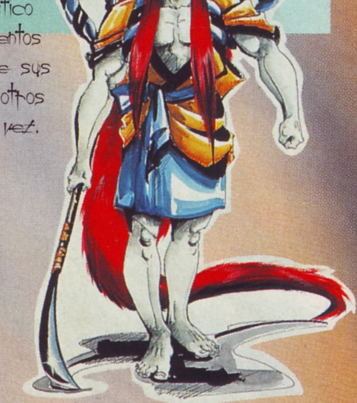


SENRYO KYOSHIRO

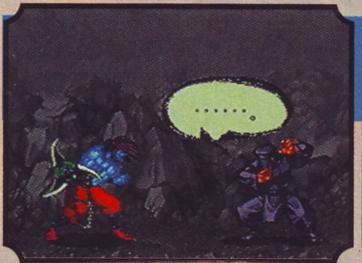
Este personaje sufrió un drástico cambio en su apariencia y en sus movimientos y aunque le quitaron muchos de sus ataques de gran alcance, le agregaron otros que golpean más de una vez.

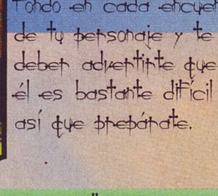
	SLASH	BUST
	⬇⬊➡ +A,B o C	⬇⬊➡ +A,B o C
	➡⬇⬊ +A,B o C	➡⬇⬊ +A,B o C
	➡⬅⬋⬇⬊➡ +AC	⬇⬋⬅⬇⬋⬅ +C
	⬇⬋⬅ +A,B o C	⬇⬊➡⬇⬊➡ +C
	⬇⬊➡⬇⬊➡ +C	En el aire ⬇ +A
	En el aire ⬇ +A	➡⬊⬇⬋⬅ +A,BoC
	➡⬊⬇⬋⬅ +A,BoC	
SUPER	⬇⬊➡⬇⬊➡ +BC	⬇⬊➡⬇⬊➡ +BC



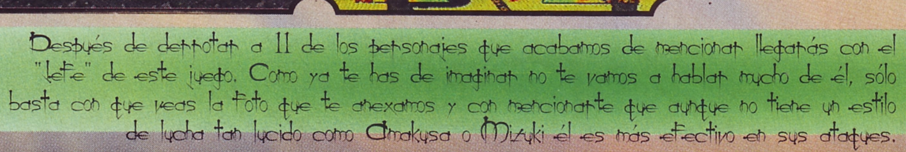


En este juego tú escoges a un personaje y comienzas a pelear contra otros de los personajes controlados por el CPU (eso es, claro, si alguien no llega a retarte) después de haber vencido a 5 de ellos te encontrarás con el misterioso réferi (el cual como habrás notado, ahora no aparece al fondo en cada encuentro) quien entonces tomará la forma de tu personaje y te le enfrentarás. Creemos nuestro deber advertirte que él es bastante difícil así que prepárate.








Después de derrotar a 11 de los personajes que acabamos de mencionar llegarás con el "jefe" de este juego. Como ya te has de imaginar no te vamos a hablar mucho de él, sólo basta con que veas la foto que te anexamos y con mencionarte que aunque no tiene un estilo de lucha tan lucido como Amakusa o Mizuki él es más efectivo en sus ataques.

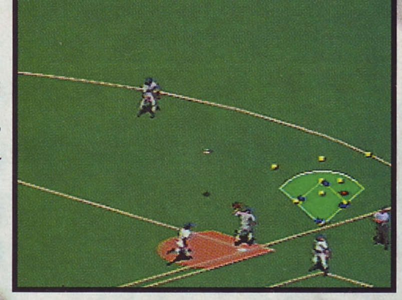
INFORMACION

SUPERNESESARIA



Para esta temporada, Acclaim trae un juego programado por la gente de Iguana que te hará sentir toda la emoción del rey de los deportes en sus 24 megas.

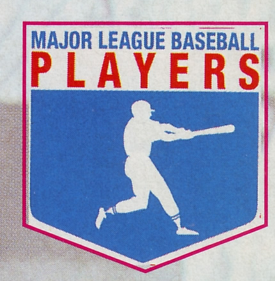
Para empezar, te diremos que este juego trata de ser lo más real posible, ya que tiene estadísticas, nombres reales y hasta los estadios de baseball verdaderos.

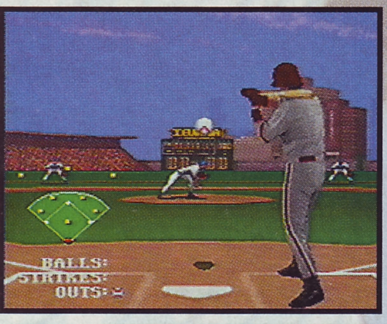


Con este juego podrás disfrutar de un partido de exhibición, claro que si eres un experto en este deporte y juegas contra alguien que no sepa, entonces será un partido de exhibicionista

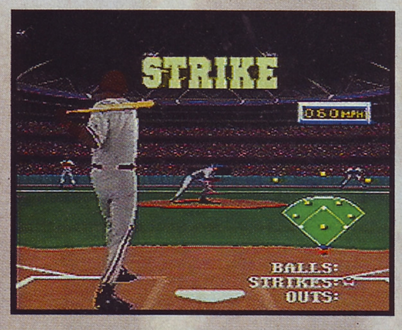


También podrás jugar un partido de temporada para con ello llevar a tu equipo favorito a los Play Offs y de aquí a la Serie Mundial.

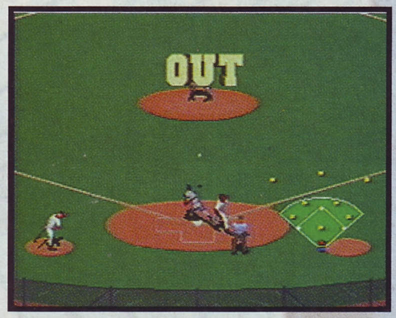




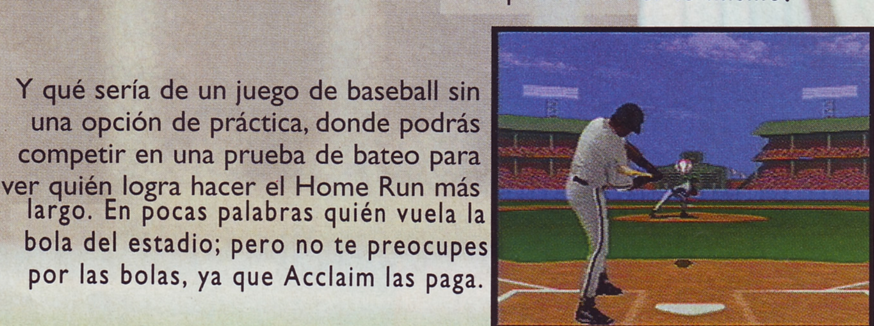
Pero si no resistes las ganas de llegar a la Serie, pues entonces escoge la opción de Play Offs para que comiences directo en éstos, y así puedas lograr su sueño de ir a Brasil ¿o será de coronarte campeón?.Bueno, el chiste es que quieres conquistar la cima.



Muchas veces los juegos de baseball se hacen muy largos y resultan algo tediosos, pero afortunadamente aquí cuentas con una opción con la que podrás hacer el juego más dinámico. Esta opción consiste en que en vez de acumular 3 strikes para lograr vencer a tu rival, sólo basta con 1 para que lo envíes a las luchas, perdón, a las duchas pero cuidado, ya que también a ti te pueden hacer lo mismo.



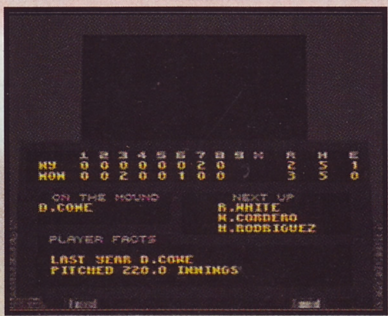
Y qué sería de un juego de baseball sin una opción de práctica, donde podrás competir en una prueba de bateo para ver quién logra hacer el Home Run más largo. En pocas palabras quién vuela la bola del estadio; pero no te preocupes por las bolas, ya que Acclaim las paga.





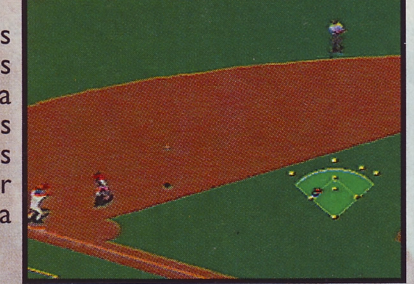


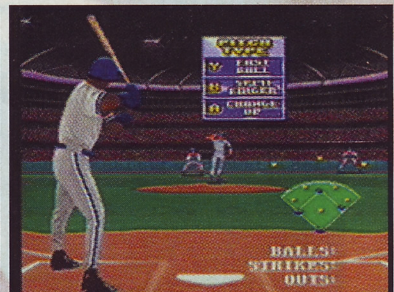
Por otro lado, parece ser que a los de Iguana les gusta poner opciones donde tengas que jugar un juego que parecía perdido y que sólo tú con tus habilidades y experiencia en videojuegos podrás sacar adelante.

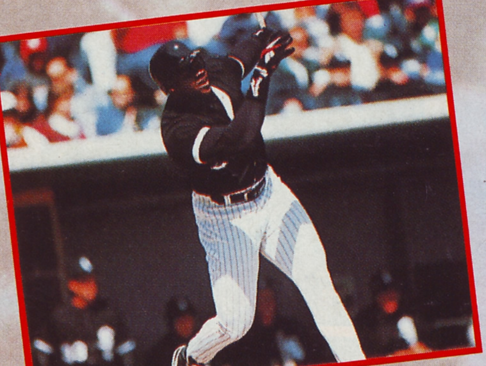


Esto ya lo habían hecho en los 2 Quarterback Club, que han sacado para SNES y aquí lo vuelven a hacer. Podrás escoger entre 16 partidos donde la dificultad va desde sólo tener que ganar, hasta Dimensión Desconocida; hay partidos donde vas perdiendo por 1 carrera, pero tienes casa llena y no hay outs, pero hay partidos donde necesitarás mucho más que suerte para ganar ($), ya que el marcador es 9 - 0 en tu contra.¿Alucinado?, tal vez, pero podría ser peor.

También este juego cuenta con muchos tipos de tiros por parte del Pitcher (bolas rápidas, de tirabuzón, curvas, etc.) para que masacres al bateador y le hagas unos chocolates (término usado en las Grandes Ligas). Además te puedes robar las bases, ya que no existe ningún policía en el estadio.

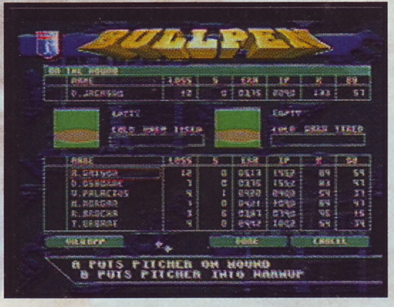




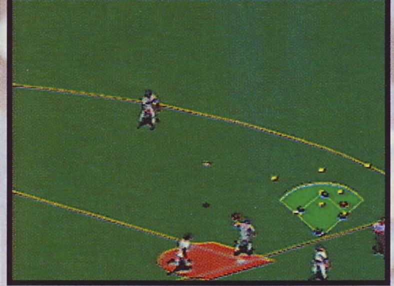




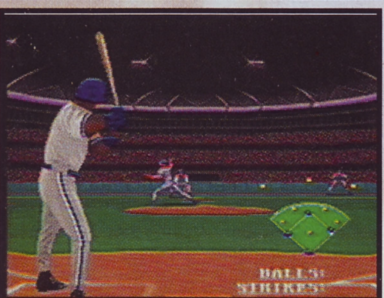
Y para que digas que este juego sí vale la pena, déjanos decirte que sí vale a pena. Además tiene estadísticas reales.







Frank Thomas Big Hurt Baseball es un gran juego que cuenta con excelentes gráficos y muy buena movilidad.
Los partidos no son tan tediosos como en otros juegos del mismo género, ya que la acción es continua. Si eres un fan de este deporte, no sé qué estás haciendo sentado y leyendo esta revista, mejor ve a conocerlo con algún distribuidor autorizado ahora mismo, y nada de que mañana, ya que para entonces podría ser demasiado tarde.
Por cierto, para los que no lo saben, Frank Thomas es beisbolista.



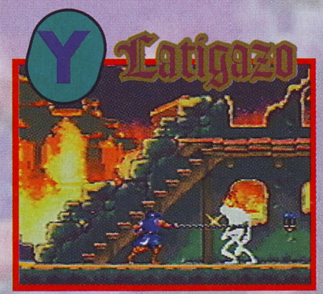




Ahora nos deleitaremos jugando Dracula X para darte varios tips para terminar este juego.
Como es costumbre, revisemos los movimientos.

Movimientos

Y Latigazo



Ahora el rango que tiene tu arma es muy amplio, abarca atrás, arriba y al frente.

Si saltas vertical puedes controlar un poco tu caída con el control.

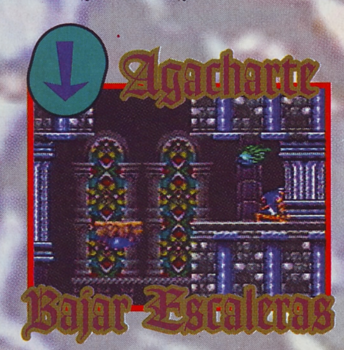
Salto B



Si presionas rápidamente B dos veces, das un gran salto girando hacia atás.

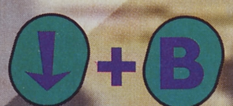
Agacharte

Bajar Escaleras



Subir Escaleras





Para bajarte de las escaleras (de un salto).

↑ + Y Arma

Usando esta arma — Corazones que consume: 1, 1, 1, 3, 5, 0

Con esto utilizas el arma que tengas y te restara corazones a excepción de la llave.

X Poder Especial



Este lo puedes utilizar hasta que el contador de corazones brille y todos los poderes gasten corazones a excepción e la llave.

Items

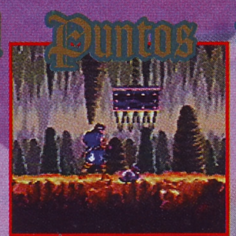
Energía



Invencivilidad



Puntos



Vida Extra



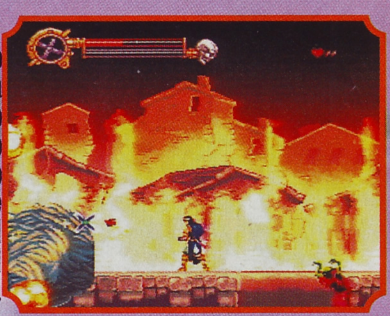
Elimina a todos los enemigos en pantalla



Stage 1

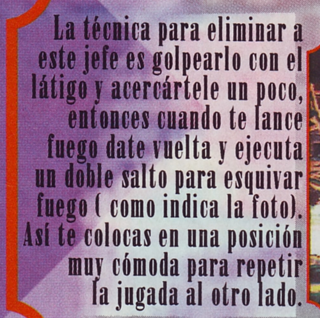


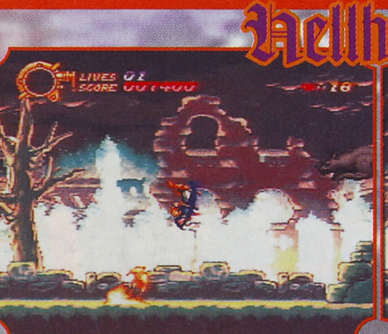
Aquí un gigantesco enemigo te va siguiendo, y si eres lo suficientemente hábil lo puedes eliminar, pero si no lo logras no te preocupes porque al final de esta parte el enemigo cae.

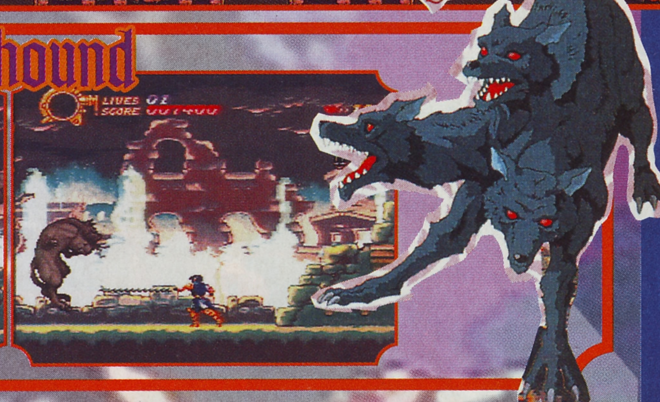


Hellhound

La técnica para eliminar a este jefe es golpearlo con el látigo y acercártele un poco, entonces cuando te lance fuego date vuelta y ejecuta un doble salto para esquivar fuego (como indica la foto). Así te colocas en una posición muy cómoda para repetir la jugada al otro lado.





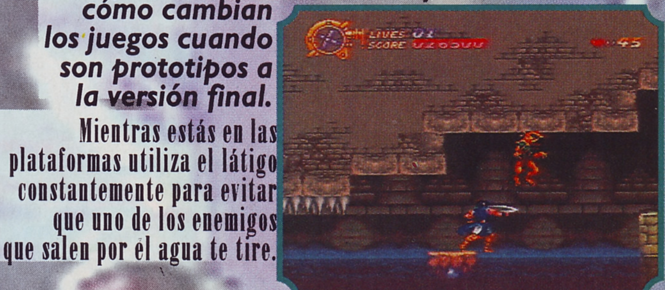


Stage 3



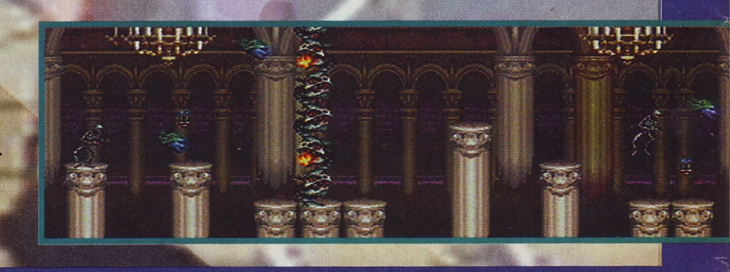
Si viste un tip que te dimos en el artículo de Castlevania Drácula X, pues en la versión final no funciona, esto nos sirve para darnos cuenta cómo cambian los juegos cuando son prototipos a la versión final.

Mientras estás en las plataformas utiliza el látigo constantemente para evitar que uno de los enemigos que salen por el agua te tire.





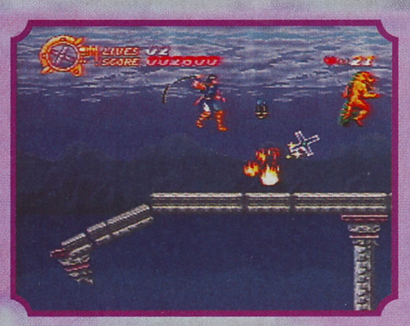
En esta zona colócate justo en la orilla y déjate caer justo cuando esté la plataforma debajo de ti. Claro que si hay un murciélago por ahí elimínalo y espera otra oportunidad.



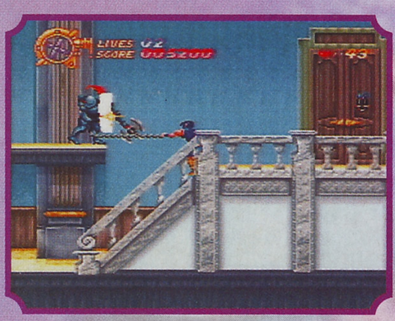
Stage 2

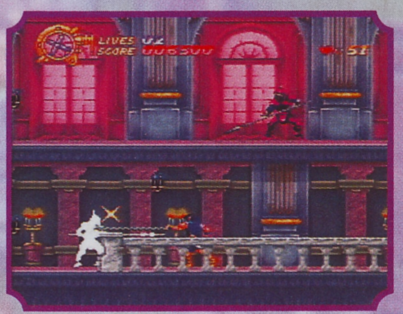


En la primer parte tienes que cruzar un puente que se va derrumbando, por lo tanto lo principal es que no te detengas. Es importante que vayas eliminando a los enemigos que salen de abajo pero sin detenerte, el boomerang es de mucha ayuda (el boomerang lo obtienes en la cuarta vela).



Colócate como indica la foto para eliminar fácilmente a este enemigo golpeándolo con el látigo rápidamente.





Para eliminar a estos enemigos hay que atacarlos rápidamente colocándote a la distancia justa para que apenas lo alcances a tocar; con 5 latigazos será suficiente. Hay que tener cuidado con estos enemigos porque además de atacarte de frente te atacan de arriba o abajo.

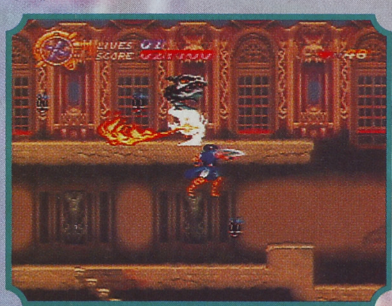
Giant Bat

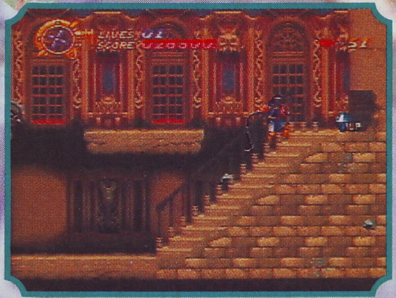
Colócate en la orilla del bloque de la izquierda y utiliza el látigo rápidamente.

Justo antes de que te toquen los pequeños murciélagos salta a la derecha y antes de caer al suelo voltéalo y utiliza el látigo para continuar restándole energía. Cuando comience a formarse el murciélago gigante repite la jugada pero al otro lado.

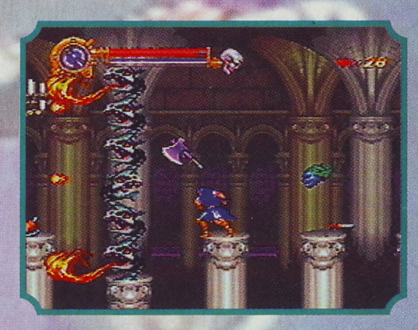


Recuerda que al utilizar el látigo tiene valor tanto atrás como arriba por un instante y lo puedes utilizar para eliminar a estos enemigos desde abajo, saltando y golpeando cuando estés en lo más alto.

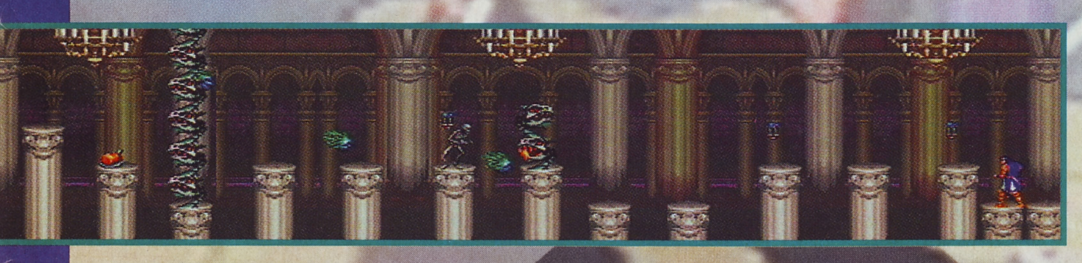




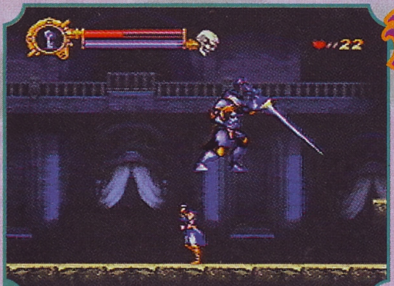
Utiliza el látigo en la pared varias veces hasta que aparezca la vida extra.



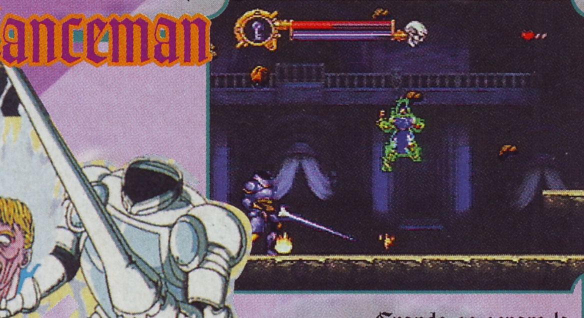
En toda esta zona debes tener mucho cuidado al ir saltando de columna en columna y si ya es inevitable que te toquen las cabezas de medusa, esqueletos o fuego, será mejor que estés agachado para evitar que te tiren, a menos que quieras llega a la escena 4'.



Headless Lanceman



Manténte a la distancia justa para atacarlo con el látigo y justo cuando baje el arma retrocede un poco y cuando salte, pasa por debajo de él.



Cuando se separe la cabeza del cuerpo golpéalo y antes que te toque una roca utiliza el poder especial para evitar que te hagan daño.

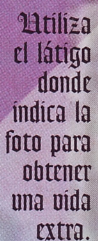
Cuando clave su lanza aléjate de los picos que salen del suelo o salta desde una plataforma para esquivarlos (por cierto en la vela que se ve en la foto hay energía).

Stage 4

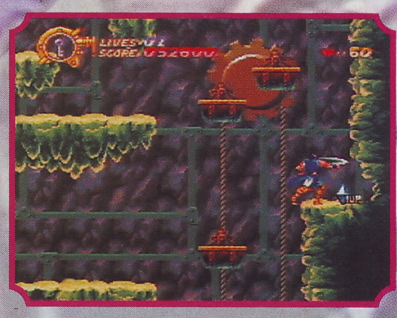


Aquí utiliza el poder especial de la llave, de tal forma que al elevarte toques al enemigo con la llave para limpiar el camino de arriba.

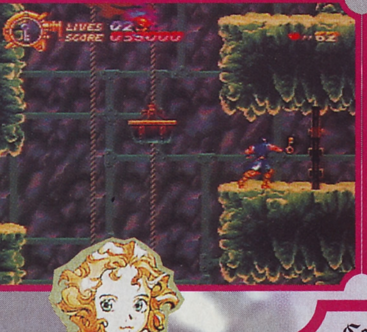
Puedes colocarte arriba de los picos y no te preocupes de ser aplastado cuando suban y desde ahí elimina al enemigo del hacha.

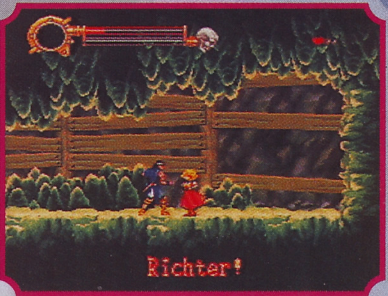


Utiliza el látigo donde indica la foto para obtener una vida extra.



Poco más arriba hay una puerta donde utilizas la llave para rescatar a Marie y de paso llenas tu energía.

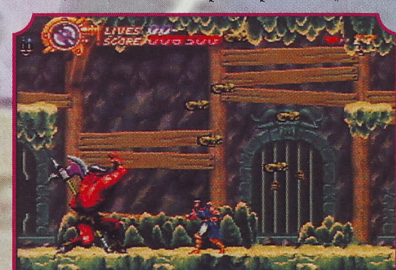




Aquí es donde se divide el camino. A la izquierda está el jefe o por la puerta de la derecha utilizando la llave llegas al Stage 5' allí encontrarás a Annet. Por cierto detrás delgráfico del techo, hay un corazón grande oculto cómo indica la foto.

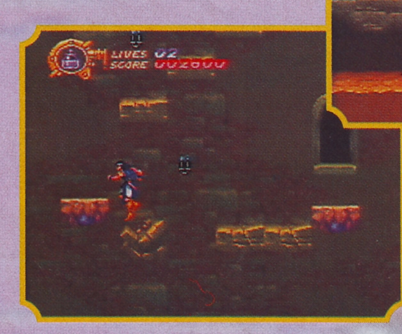


Colócate a la distancia adecuada para que alcances a tocar con el látigo al Jefe sin acercarte demasiado, y cuando te lance trozos del suelo, acércatele un poco para esquivarlos.



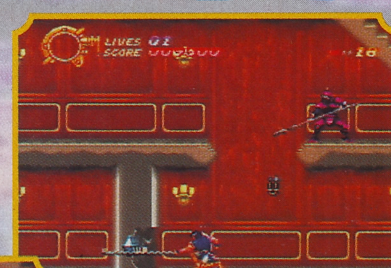
Lo mejor en esta zona es eliminar a los pequeños enemigos justo cuando caen al suelo y seguir avanzando.



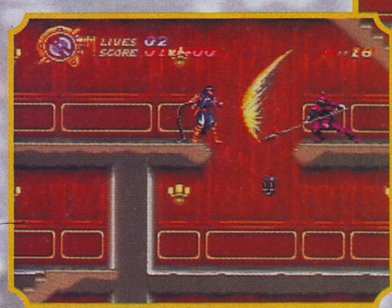


Para evitar caer, salta constántemente en estos bloques hasta que puedas alcanzar las plataformas que se mueven.

Golpea la pared como indica la foto para obtener una vida extra.



Para destruir estos grandes enemigos, la técnica es golpearlos dos veces y alejarte rápidamente, después de que te ataque regesa y conéctale otros 4 golpes más para eliminarlo. Por cierto, adelante de éste hay energía.

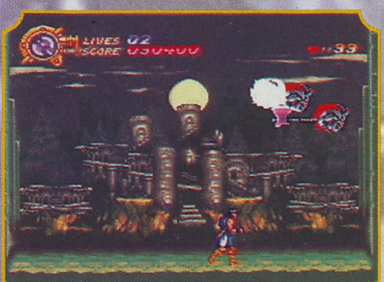


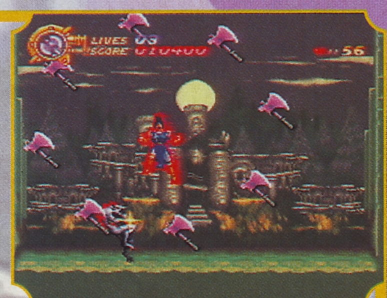
A este enemigo lo tienes que eliminar antes de saltar, si no lo alcanzas con tu látigo, regrésate un poco a la izquierda para que él se acerque a la orilla y así puedas eliminarlo.

Werewolf



Cuando se trepe a las paredes, atácalo con el hacha constántemente.

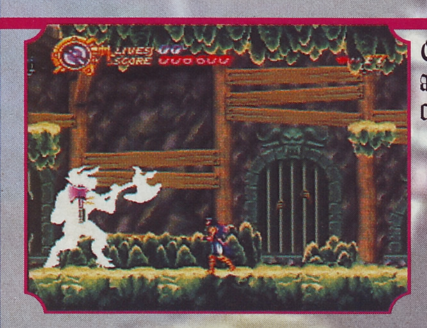




Desde que cae, manténte agachado para esquivar sus disparos y golpearlo con el látigo.

Si comienza a rebotar en la pantalla y estás en su camino, utiliza el poder especial.

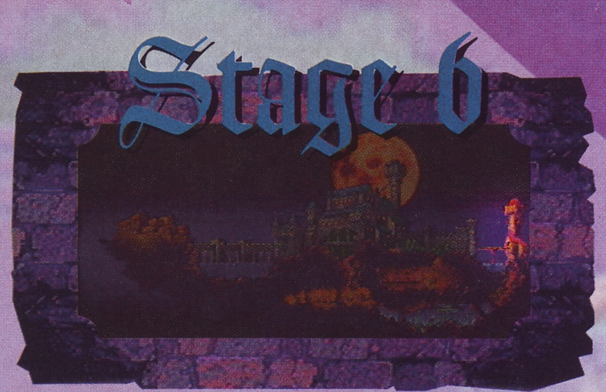
Minotaur



Cada vez que puedas, atácalo de tal forma que no choque con el arma del jefe.



Y si necesitas energía, destruye la plataforma de la derecha y la obtendrás.



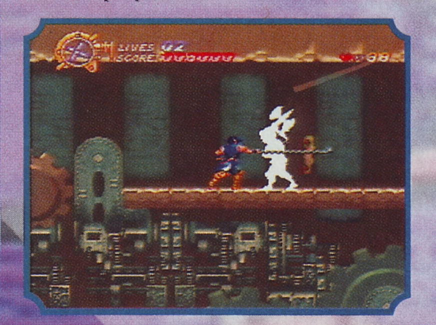


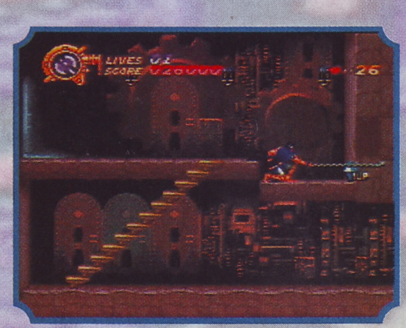
En esta parte es muy útil el hacha para las molestas aves, pero para eliminar a este enemigo con el escudo lo puedes hacer desde abajo como indica la foto.

Para llegar a la parte superior sólo salta vertical sobre los bloques que van cayendo; sólo si requieres energía avanza a la derecha, si no, sube y a la izquierda continúa la escena.

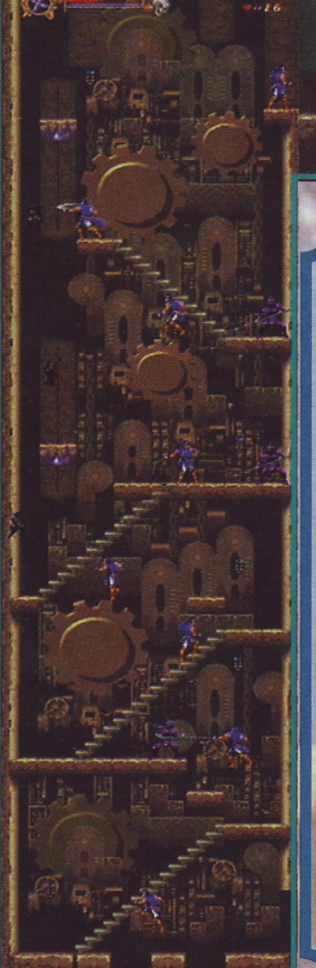


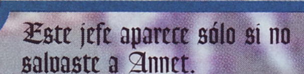
Golpea a este enemigo constantemente porque mientras esté parpadeando no te hace daño.





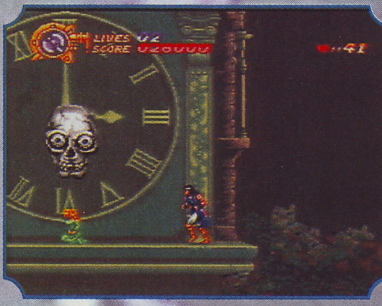
Golpea el muro con el látigo como indica la foto para obtener una vida extra.



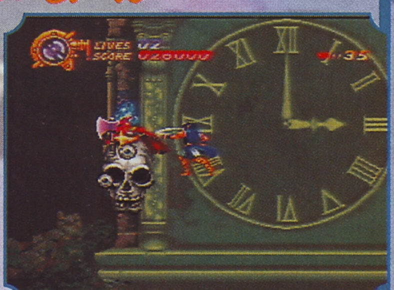


Giant Flying Skull

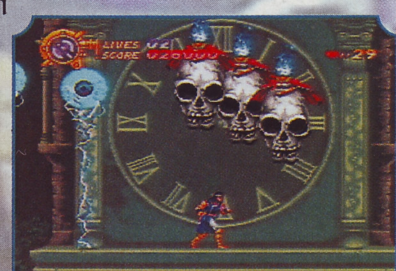
Este jefe aparece sólo si no salvaste a Annet.

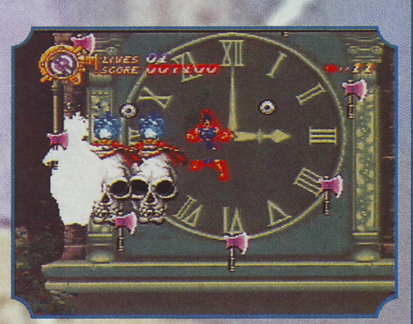


Trata de mantenerte cerca del centro para evitar que te tire y ataca al jefe con el látigo cuando esté a tu alcance y si se aleja utiliza las hachas.

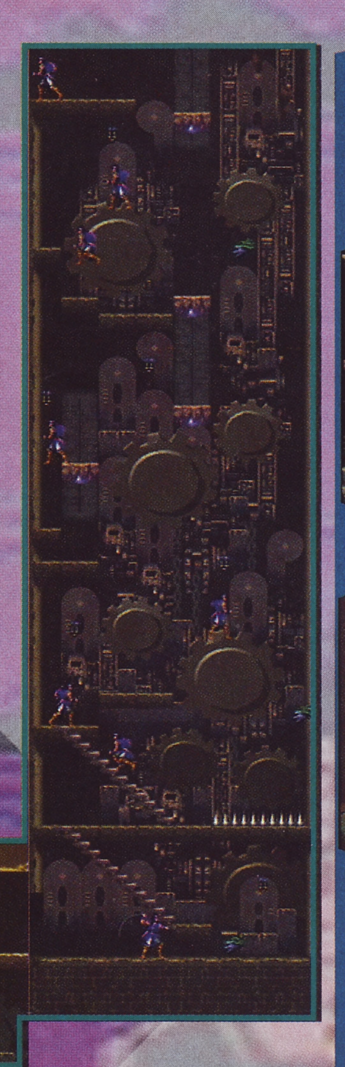


Cada vez que lo golpeas se cambia de un lado a otro de la pantalla, por lo tanto no es difícil atarlo, el problema son sus ojos que te pueden atacar con rayos o pueden transformarse en fuego que te sigue.





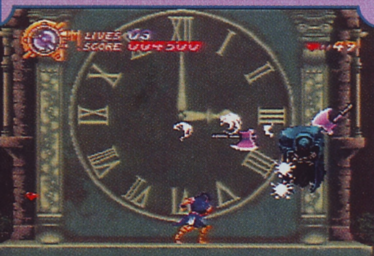
Cuando te veas atrapado, sin dudar utiliza tu poder especial.

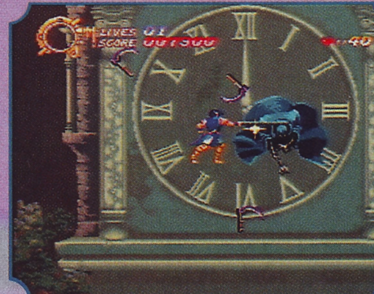




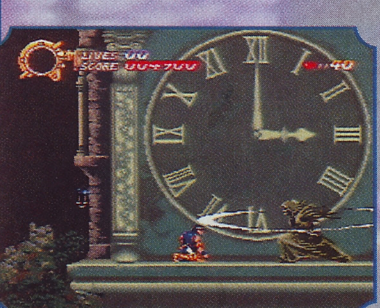
Si rescataste a tu novia Annet, no aparece Giant Flying Skull y en su lugar te enfrentarás a este jefe.

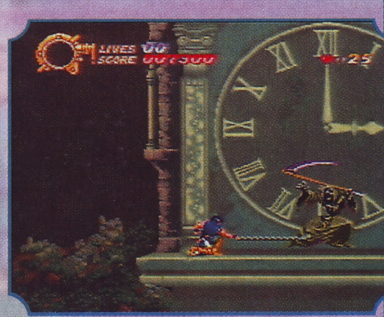
El hacha es una buena arma para enfrentar a este jefe, sobre todo si está lejos de ti.





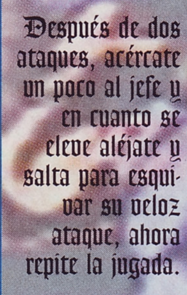
Pero si no tienes arma, aprovecha cuando esté a tu alcance para atacarlo con el látigo, claro que tienes que esquivar la hoz que aparecen en la pantalla o destruirla.



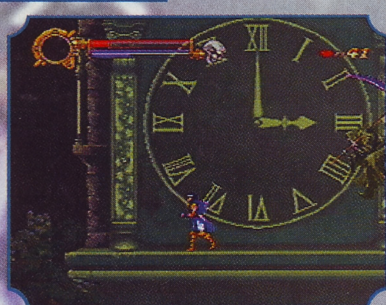


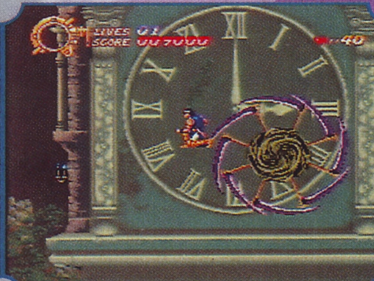
Después de bajarle un poco más de la mitad de energía, colócate donde indica la foto, agáchate y utiliza el látigo para recibir al jefe al caer.

Manténte agachado para esquivar su veloz ataque y no dejes de utilizar el látigo.

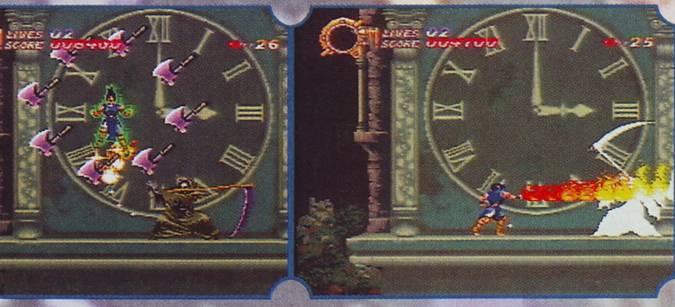


Después de dos ataques, acércate un poco al jefe y en cuanto se eleve aléjate y salta para esquivar su veloz ataque, ahora repite la jugada.

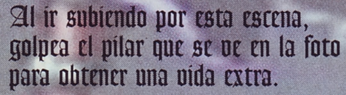




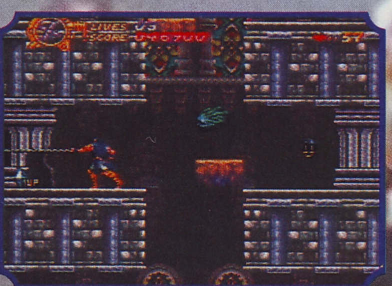




Tu poder especial, utilízalo sólo en casos de emergencia, como cuando te lanza pequeñas estrellas que te van siguiendo.



Al ir subiendo por esta escena, golpea el pilar que se ve en la foto para obtener una vida extra.









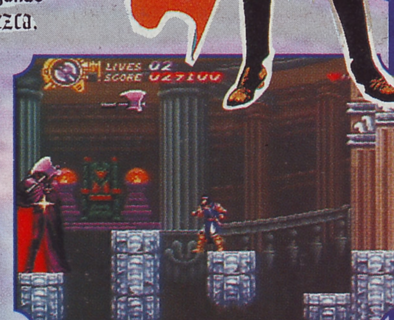
En esta parte hay que ser muy preciso en la primera plataforma sin titubear y al estar casi bajo la vela del centro salta y golpéala con el látigo para obtener la poción de invencibilidad. Ahora sin pensarlo dos veces justo al caer salta a la otra plataforma para así llegar al cuarto de Drácula sin problemas.

Para enfrentarte a Drácula, el arma recomendada es el hacha, además de colocarte en el segundo bloque (de derecha a izquierda) y la técnica es la siguiente dependiendo del lugar donde aparezca.



Si aparece justo en el bloque de tu izquierda, colócate en la orilla y lánzale dos hachas justo cuando aparezca totalmente y de inmediato agáchate para esquivar el fuego que te lanza si no lo destruiste con el hacha.

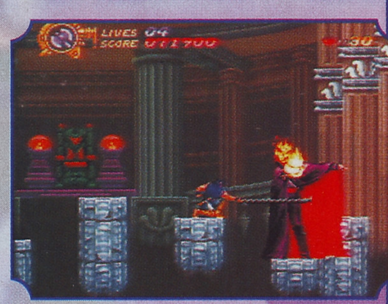
Si aparece dos bloques a la izquierda colócate en la orilla y lánzale dos hachas rápido en cuando se haya formado.

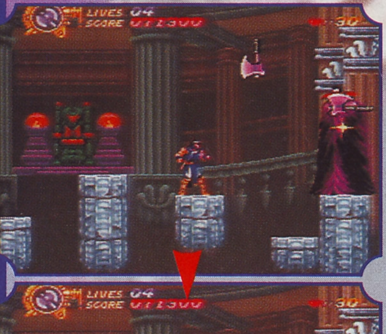


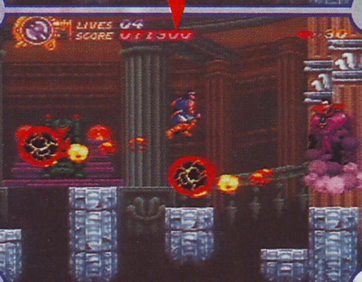


Si aparece justo en tu lugar rápido, salta a la parte baja del bloque de la derecha, lánzale dos hachas, y cuando desaparezca regresa a tu posición original.

Si aparece en la parte baja del bloque de la derecha, da un salto vertical de tal forma que al caer le conectes un latigazo en la cabeza justo cuando se haya formado e inmediatamente agáchate y golpea con el látigo para protegerte del fuego.



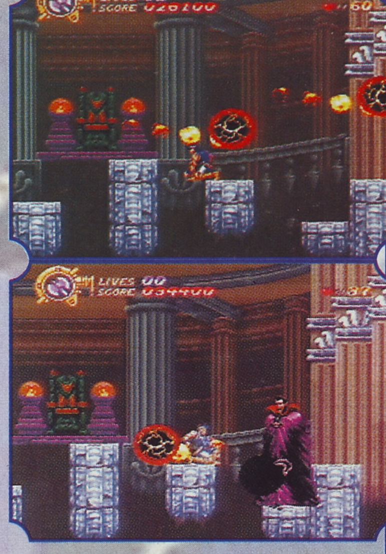


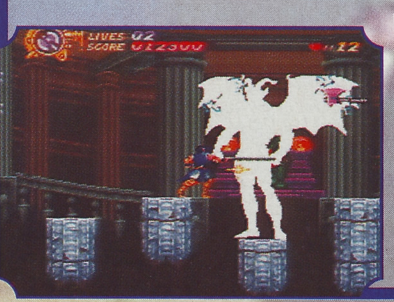


Si aparece en la parte alta del bloque de la derecha, lánzale dos hachas justo cuando se haya formado. Si no destruyes el fuego protégete con latigazos.

Pero todo esto no es tan fácil porque hay ocasiones en que Drácula te dispara dos bolas candentes que, dependiendo la ocasión debes reaccionar velozmente como en este ejemplo donde te agachas para esquivar la primera y saltas para salvarte de la segunda.

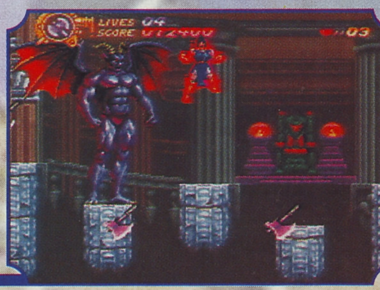
Hay otras ocasiones en que con solo agacharte será suficiente. Pero si crees que ya no lo puedes esquivar, lo mejor es que te toque mientras estás agachado para que no te boten.





Al bajarle toda la energía a Drácula se transforma en diablo gigantesco. Atácalo sin parar con látigo y hachas, pero recuerda colocarte en la orilla de la plataforma por si lanza fuego te empuje y no caigas de ella.

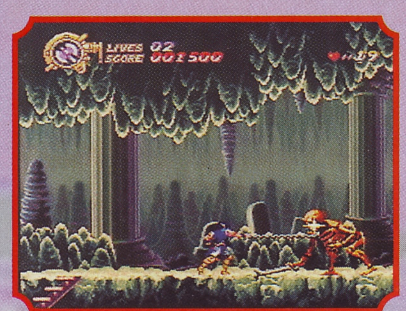
Si necesitas energía, una vela en la parte izquierda te la da. Si el jefe te lanza una ola de poder y no la puedes esquivar, utiliza el poder especial.

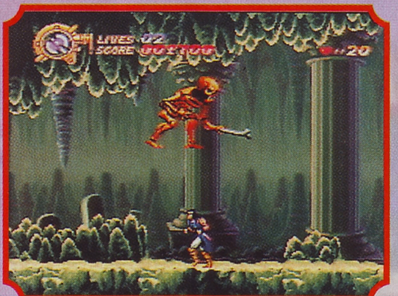




A esta escena llegas cayendo en cualquier hueco en la zona de los pilares.

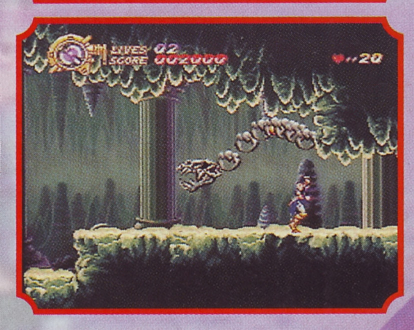
Si bajas nuevamente, encontrarás energía en una de las velas. Repite esto hasta llenarla. Para eliminar a este esqueleto hay que golpearlo con el látigo constantemente y cuando se detenga, aléjate de él porque te lanzará un hueso y poco después se lanza hacia ti, en ese momento puedes saltar para alejarte...





Después el esqueleto saltará, entonces te pasas por debajo de él y repite la jugada.

Puedes pasarte por debajo de este enemigo cuando se mueve hacia arriba para evitarte problemas o eliminarlo fácilmente desde atrás.

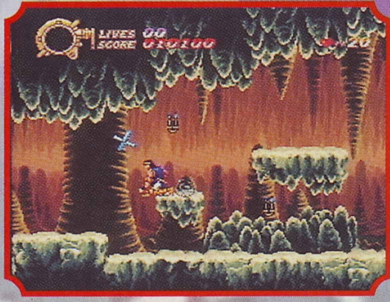


Destruye un pequeño bloque que está después de pasar los picos para obtener energía. (Recuerda que para pasar la zona de picos tienes que hundir en el lodo poco más de la mitad de tu cuerpo, así al avanzar saltando no tocas los picos).





Salta a la izquierda de la plataforma más alta y golpea con el látigo para obtener un boomerang que está oculto.

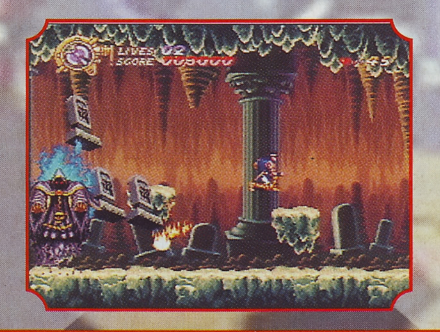


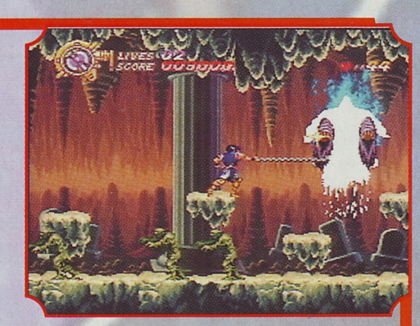
Flying Wizard



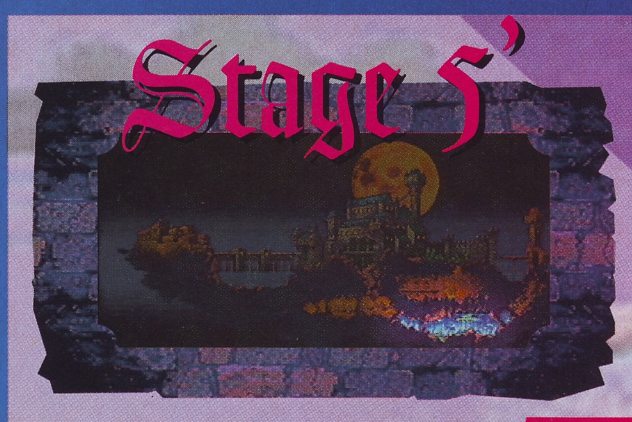
Al principio es fácil eliminar este jefe golpeándolo con el látigo como indica la foto, cada vez que lo toques él cambiará de lado, mientras tú lo sigues saltando de una plataforma a otra para evitar los esqueletos del suelo. Cuando te dispare, trata de destruir el disparo con el látigo o esquívalo.

Después de restarle la barra de energía, aléjate e él para esquivar las lápidas que lanza.

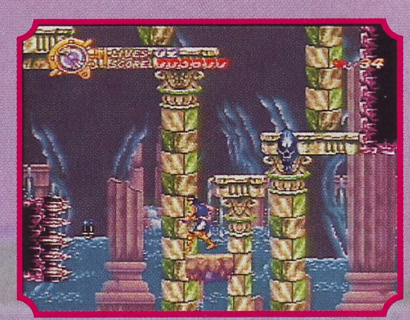




Ya cuando no tenga la protección de las lápidas, atácalo rápido con el látigo y si tienes algún arma utilízala cuando esté fuera de tu alcance y recuerda saltar de plataforma en plataforma para evitar los seres de lodo que están al nivel del suelo.

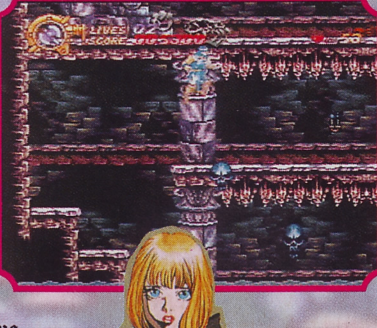


Para llegar a esta escena necesitas utilizar la llave en la segunda puerta del Stage 4.

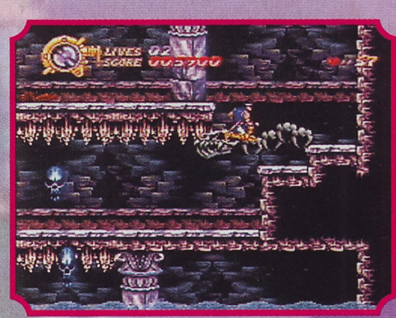


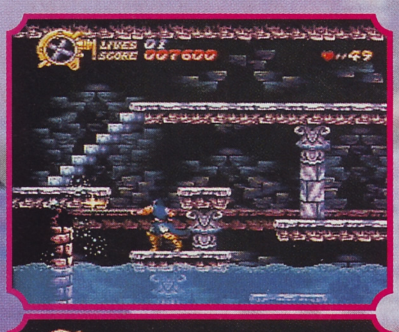
Colócate en la orilla y déjate caer de tal forma que caigas sobre la plataforma móvil. La vela de la izquierda contiene una poción de invencibilidad.

En este cuarto muévete rápido hasta alcanzar el tercer nivel, ahí de la primera vela obtienes invencibilidad, para después saltar y destruir al enemigo de arriba.



Sin perder tiempo sigue avanzando para tocar al dragón de huesos y destruirlo.

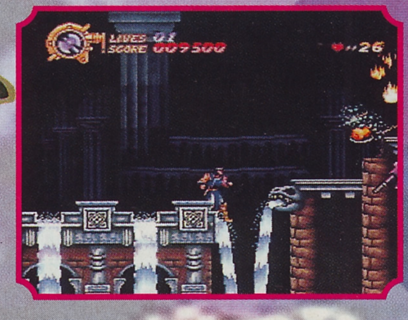




Destruye el lugar de donde brota agua para que baje el nivel y puedas bajar a rescatar a tu novia Annet.



Richter, my love!



Lanza un hacha como indica la foto para eliminar al ave y de paso obtén energía.

Water Snake

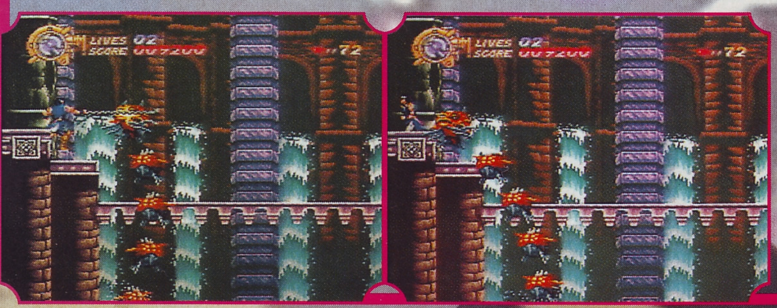


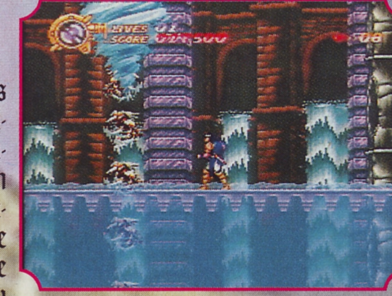
Colócate donde indica la foto y manténte ahí golpeando con el látigo.



Si no rescatas a tu novia Annet, es más fácil eliminar a este jefe y la escena está llena de agua.

Si se detiene frente a ti, lánzale un hacha y muévete hacia un lado para que al caer no te haga daño.





Después de eliminarlo manténte en movimiento porque sale de repente y podría eliminarte si tienes poca energía.

¡ATENCION!

Estos son los ganadores del Concurso...



REVISTA CLUB Nintendo®

LA DUEÑA DEL CARTUCHO "YOSHI´S ISLAND" ES...
ANDREAS BLOBEL
PROVIDENCIA
SANTIAGO

EL PODEROSO CARTUCHO DE "MORTAL KOMBAT 3" ES DE...
VICTOR EDUARDO ZARATE BARRERA
VALPARAÍSO

Y EL CARTUCHO DE "KILLER INSTINCT" ES DE...
CRISTIAN ARIEL VASQUEZ MORENO
CURACAVÍ

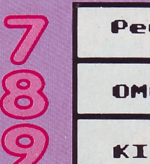
¡FELICITACIONES!

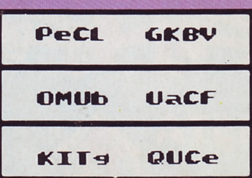


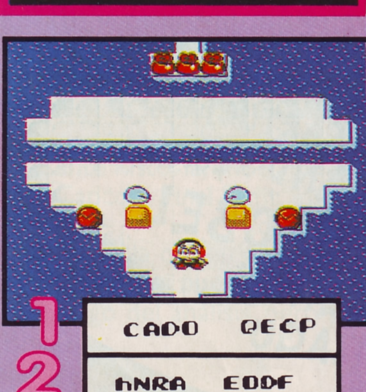
Para los amantes de Lolo este es un excelente juego... y con más acción.



7	PeCL	GKBV
8	OMUb	UaCF
9	KITg	QUCe







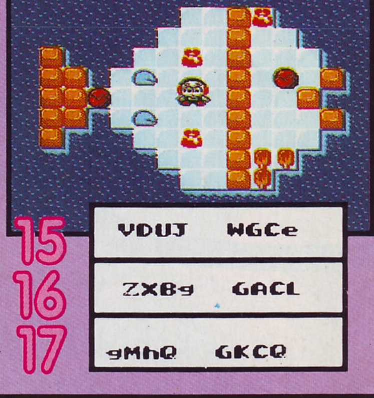
1	CADO	QECP
2	hNRA	EODF
3	bZaD	WCBb
4	XKSH	HNCe



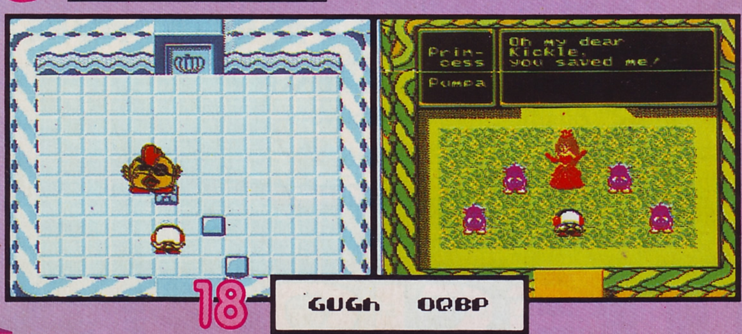
10	HVBQ	EgAU
11	GUBO	GaAF
12	OdYN	OABW
13	NLKT	WGCe
14	RhXY	WQBg



5	TGNd	HVBQ
6	ORBI	XbCe

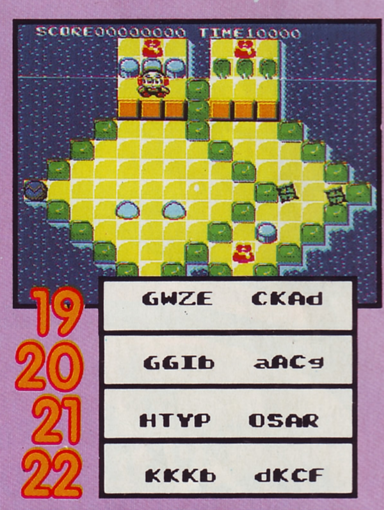


15	VDUJ	WGCe
16	ZXBg	GACL
17	gMhQ	GKCQ

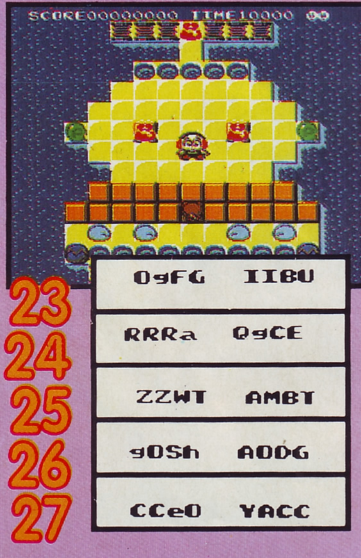


18	GUGh	OQBP

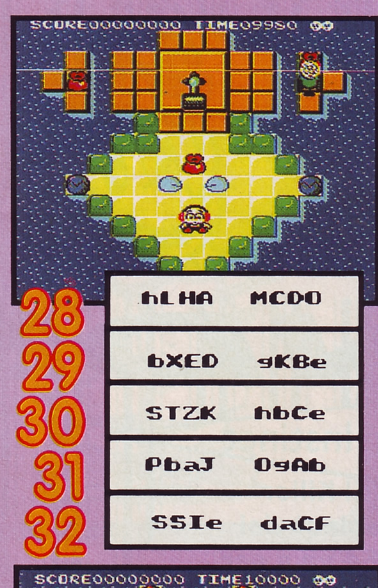




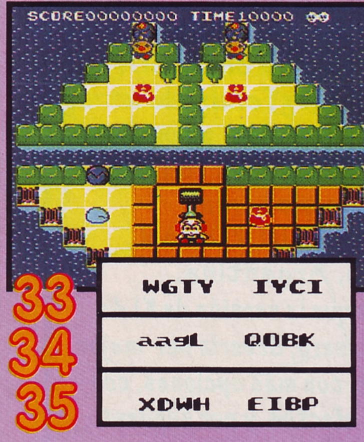
19	GWZE	CKAd
20	GGIb	aACg
21	HTYP	OSAR
22	KKKb	dKCF



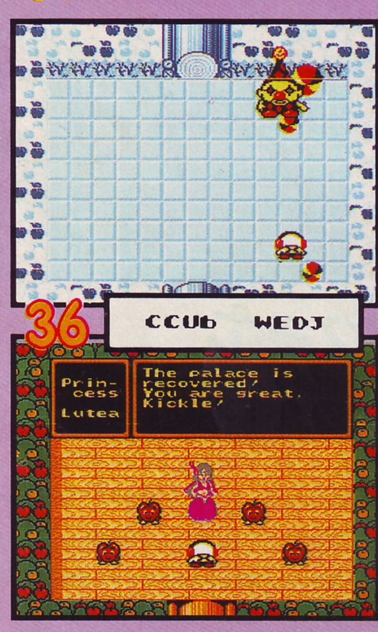
23	OgFG	IIBU
24	RRRa	QgCE
25	ZZWT	AMBT
26	gOSh	AODG
27	CCeO	YACC



28 hLHA MCDO
29 bXED gKBe
30 STZK hbCe
31 PbaJ OgAb
32 SSIe daCF

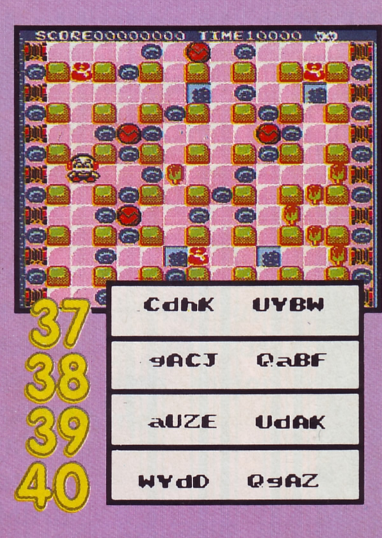


33 WGTY IYCI
34 aagL QOBK
35 XDWH EIBP

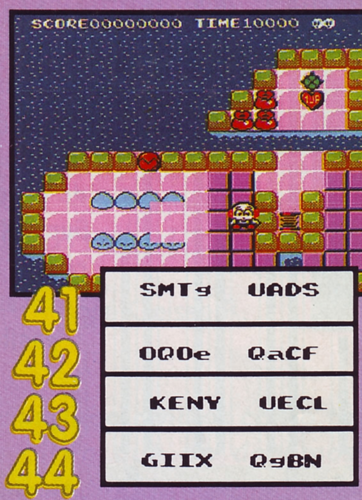


36 CCUb WEDJ

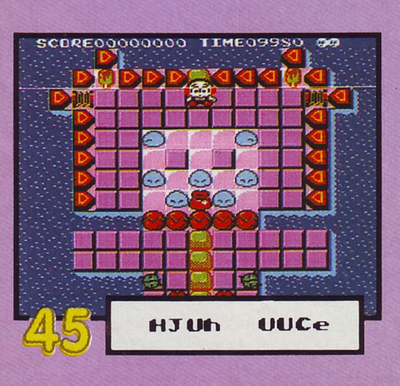




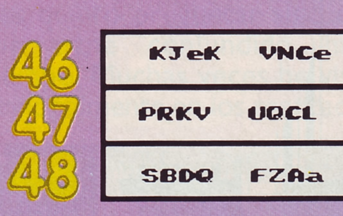
37 CdhK UYBW
38 gACJ QaBF
39 aUZE UdAK
40 WYdD QgAZ



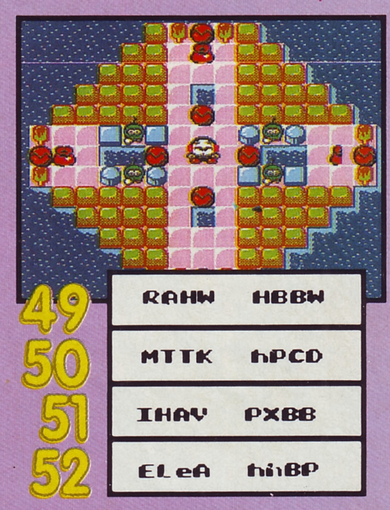
41 SMTg UADS
42 OQOe QaCF
43 KENY UECL
44 GIIX QgBN



45 HJUh UUCe



46 KJeK VNCe
47 PRKV UQCL
48 SBDQ FZAa



49 RAHW HBBW
50 MTTK hPCD
51 IHAV PXBB
52 ELeA hnBP

53 ELGh hHBh



CLUB Nintendo® RESPONDE

Art of Fighting

Les escribo para pedirles trucos referentes al juego "Art of Fighting" de Super Nes.
GUILLERMO RIOS A.
Buenos Aires -Argentina.

Aquí te presento unos trucos bastante interesantes. Ejecuta las secuencias rápidamente.
*Para ver el final: Cuando comience el juego en "Story Mode" presiona SELECT y luego ARRIBA, X, IZQUIERDA, Y, ABAJO, B, DERECHA, A, L, Y.
*Inmovilizar al oponente: Ejecuta la secuencia anterior, pero cambia el último botón (L) por el X.
*Para que la CPU juegue por ti: Todo igual, pero ahora cambia el último botón por R.
FOX.

Killer Instinct

¿El Killer Instinct del NU64 va a ser perfecto como el de Arcade?¿O será como el de Super Nes?¿Tendrá los efectos de rotación, zoom y displays?¿Vendrá de regalo con este sistema?
JAIME ANTONIO ROMAN.
Mendoza, Argentina.

Nos informarón que la versión de KI de NU64, formato casero, debería ser mejor que la de Arcade, con más opciones, con espectaculares efectos y por supuesto de mejor calidad que la versión de Super NES. Ahora, si vendrá o no de regalo, es una cosa de la que aún no estamos seguros. Aunque hay posibilidades de que así sea.
FOX.

Aero the Acrobat

¿Existe alguna forma de obtener más continues en el juego "Aero the Acrobat" para Super Nes?
CLAUDIO MARCHANT. Arica-Chile

Si. Para obtener 5 continues debes hacer la siguiente secuencia en el control 1, cuando aparezca el cuadro con Aero volando: X, Y, B, A, X, A, B, Y, ARRIBA, L. Si lo hiciste bien, escucharás un sonido. Para obtener 9 continues, debes hacer la misma secuencia, pero en vez de terminar con el botón L, hazlo con R.
FOX.

ACLARACION

En un número pasado, Fox contesta que el juego Mortal Kombat 3 no saldrá para NU64, mientras he escuchado que sí aparecerá para dicho sistema. Me gustaría que hicieran una aclaración al respecto.
ALEJANDRO LASO, Rancagua-Chile.

A decir verdad, hubo una confusión con respecto a este tema, en lo que a mi persona se refiere, y gracias a informaciones que recibí posteriormente, me aclararon que MK3 sí saldría para el sistema NU64. Pido disculpas a los amigos que se hayan confundido, ya que en otras secciones de esta misma revista, se había dicho que MK3 estaría disponible en el esperado NU64.
FOX.

MAS MEGAS

¿Me pueden dar la cantidad de megas de los siguientes juegos de Super Nes? Rabbit Rampage, Joe & Mac 2, Slam Master y Wolfstein 3D.
FRANCISCO ANSALDI.
Stgo.-Chile.

Desde luego que sí. Aprovecho de agradecer, como en ocasiones anteriores, la gran cantidad de cartas que nos llegan día a día, felicitándonos por nuestro trabajo aquí en la Revista. A continuación te doy la información pedida: Rabit Rampage tiene 12 megas, Joe & Mac 2 posee 16, Slam Master 24 y Wolfstein 3D 8 megas.
FOX.

Goofy

Les escribo para pedirles los passwords del juego Goofy para Super Nes.
MONICA PARDO
Stgo -Chile

Te doy a continuación los passwords para Goofy Trops.
Etapa 2: PLATANO-DIAMANTE AZUL-GUINDA-PLATANO-GUINDA.
Etapa 3: GUINDA-DIAMANTE ROJO-DIAMANTE AZUL-GUINDA-PLATANO.
Etapa 4: DIAMANTE ROJO-GUINDA-DIAMANTE AZUL-DIAMANTE AZUL-DIAMANTE ROJO.
Etapa5: PLATANO-GUINDA-DIAMANTE AZUL-DIAMANTE ROJO-PLATANO.
FOX.

PASSWORD PODEROSO

¿Existe algún password para el juego Mega Man X que me haga más poderoso desde el principio del juego?.
Tengo problemas con algunas etapas.
FERNANDO RIVAS, Stgo -Chile.

Sí. Existe un password con el que se puede tener todo sin haber eliminado antes a ningún jefe, y como en Revista Club Nintendo estamos para servirte, te lo doy a continuación:
3127-6337-5156-5246. Espero que este password te ayude con todos tus problemas.
FOX.

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
REYES LAVALLE N°3194
SANTIAGO - CHILE.

¡...Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO!



SÚPER

Reporte especial sobre las novedades de Nintendo.





INFORMANCION SUPERNESESARIA
CUTTHROAT ISLAND - MEGA MAN X3

GAME VISTAZO A:
CUTTHROAT ISLAND

ARCADIAS:
SAMURAI SHODOWN 3

FINALES
KILLER INSTINCT

TIPS DE:
MEGA MAN X3
DONKEY KONG COUNTRY 2
YOSHI´S ISLAND

además, encuentra la más completa y avanzada información de los títulos que más te interesan.

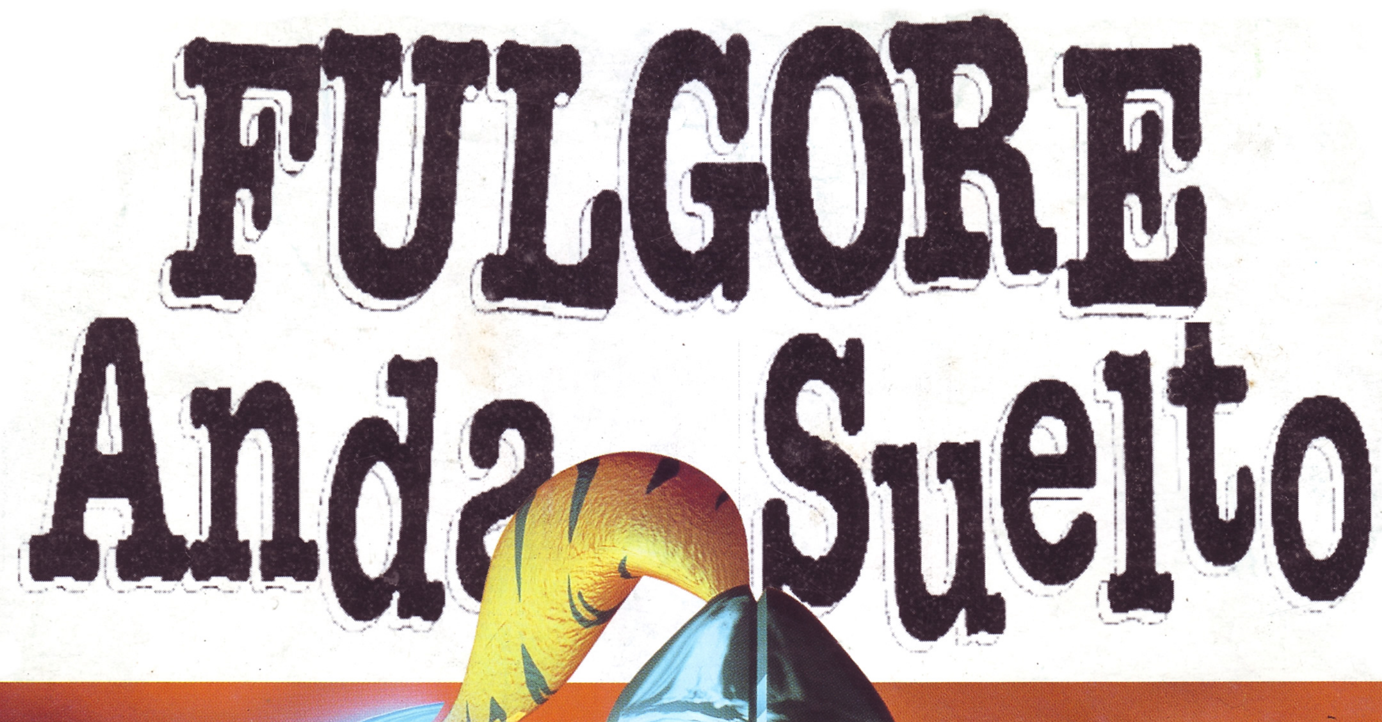


Y NUESTRAS SECCIONES DE SIEMPRE

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES.


¡APARECIÓ!
REVISTA
CONDORITO
MR
EXÍJELA EN TU QUIOSCO
¡REGALO!
Selección de los mejores Chistes de Difuntos
CONDORITO
MR
TENEMOS LA COSTUMBRE DE TOMARLES LAS HUELLAS DIGITALES PARA IDENTIFICARLAS DESPUÉS.
Chile $ 980
Bolivia Bs. 7.00



KILLER INSTINCT HA SACADO SU CARTRIDGE PARA GAMEBOY, PARA QUE JUEGUES EN TODAS PARTES. REPARTO COMPLETO DE LUCHADORES, EL MISMO QUE EN LA SALA DE JUEGOS O SNES. TODAS LAS MOVIDAS SECRETAS, COMBO BREAKERS, FATALITY, ETC.

SOLO ESTE SELLO TE HARA GANADOR
¡Exige tu sello!
GARANTIA Nintendo CHILE
H. BRIONES COMERCIAL S.A.

Nintendo
GAME BOY
KILLER INSTINCT

Puerto Grafico

